

**EFEKTIVITAS METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTU MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SKI PADA
PENGAMALAN SHOLAT LIMA WAKTU SEBAGAI HIKMAH
DARI PERISTIWA ISRĀ MI'RAJ DI KELAS IV MI AL
KHOIRIYYAH 1 SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Ahmad Mawahibul Ihsan

133911005

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

SEMARANG

2017

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahmad Mawahibul Ihsan**

NIM : 133911005

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : S1

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**EFEKTIVITAS METODE *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTU MEDIA VISUAL GAMBAR TERHADAP
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SKI PADA
PENGAMALAN SHOLAT LIMA WAKTU SEBAGAI HIKMAH
DARI PERISTIWA ISRĀ MI'RAJ DI KELAS IV MI AL
KHOIRIYYAH 1 SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017**

secara keseluruhan adalah hasil Penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 21 November 2017

Pembuat Pernyataan,

Ahmad Mawahibul Ihsan

NIM: 133911005



KEMENTERIAN AGAMA R.I.
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Efektivitas Metode Teams Game Turnament (TGT) Berbantu Media Visual Gambar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran SKI Pada Pengamalan Sholat Lima Waktu Sebagai Hikmah Dari Peristiwa Isrā Mi'raj Di Kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.**

Nama : **Ahmad Mawahibul Ihsan**

NIM : 133911005

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : S1

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.

Semarang, 20

Desember 2017

DEWAN PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Ubaidillah Achmad, M. Ag.
M.Pd

NIP. 19730826200212001

Penguji I,

Kristi Liani Purwanti, S. Si,

NIP. 198107182009122002

Penguji II,

Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd
NIP. 196112051993032001

Zulaikhah, M.Ag, M. Pd
NIP. 197601302005012001

Pembimbing,

Titik Rahmawati, M. Ag.
NIP : 197601302005012001

ABSTRAK

Judul : **Efektivitas Metode *Teams Game Tournament* (TGT) Berbantu Media Visual Gambar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran SKI Pada Pengamalan Sholat Lima Waktu Sebagai Hikmah Dari Peristiwa Isrā Mi'raj Di Kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.**

Peneliti : Ahmad Mawahibul Ihsan
NIM : 133911005

Skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI yang disebabkan oleh sulitnya siswa memahami makna yang terkandung dari setiap kejadian pada peristiwa Isrā Mi'raj dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang memberikan keterlibatan secara langsung peserta didik dalam proses pembelajaran materi pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh metode ***Teams Game Tournament* berbantu media visual gambar** terhadap prestasi belajar pada materi pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj di kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Pada penelitian eksperimen peneliti dapat membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini

adalah peserta didik kelas IVc sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 orang dan kelas IVb sebagai kelas kontrol yang berjumlah 21 orang. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan berupa tes.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis statistik perbedaan rata-rata yaitu analisis uji *t test*. Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 71,2 dengan standar deviasi (s) 9,90. Sementara nilai rata-rata nilai eksperimen adalah 84,77 dengan standar deviasi (s) 10,37. Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 4,095$ dan $t_{tabel} = t_{((0,05)(41))} = 2,020$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima. Artinya ada perbedaan signifikan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan metode *Teams Game Tournament* berbantu media visual gambar dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional. Hasil perhitungan nilai awal dan *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 36,36%, sedang sebesar 31,81%, dan tinggi sebesar 31,81%. Sedangkan rata-rata nilai n-gain yang diperoleh kelas eksperimen 0,46 dikategorikan sedang.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *Teams Game Tournament* berbantu media visual gambar efektif terhadap materi pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj peserta didik kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi, motivasi dan sebagai bahan masukan bagi para pendidik (guru).

Kata kunci: Efektifitas, Metode *Teams Game Tournament*, Media Visual, Prestasi Belajar.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	Ṣ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	’
ص	Ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أُوْ

ai = آيْ

iy = إِيْ

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan hidayah, taufik, dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa pula tercurahkan ke hadirat beliau Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya dengan harapan semoga mendapatkan syafaatnya di hari kiamat nanti.

Dalam kesempatan ini, perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian maupun dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. H. Raharjo, M.Ed, St selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
2. H. Fakrur Rozi, M.Ag selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
3. Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd selaku Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. Titik Rahmawati, M.Ag. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan PGMI serta bapak ibu dosen UIN Walisongo Semarang tercinta yang selalu memberikan pengarahan dalam perkuliahan.
6. Faridul Umar, S.Pd.I selaku Kepala MI Al Khoiriyyah 01 Semarang beserta staf yang telah berkenan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

7. Wali kelas IVb dan IVc yaitu Ustadz Rohman S.Pd dan Ustadz Solihin S.Pd yang telah memberikan arahan dan informasi selama penelitian.
8. Keluarga besar Pondok Pesantren Roudlatut Thalibin terkhusus untuk Bu Nyai Muthohiroh, Romo KH. Mustaghfirin, Romo KH. Abdul Kholiq, Romo KH. Mohammad Qolyubi, Ustadz Rokhani yang selalu memberi bimbingan, pelajaran, serta do'a kepada peneliti.
9. Teman-teman PGMI-2013 yang telah menemani peneliti selama belajar di UIN Walisongo Semarang
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini.

Akhir kata peneliti menyadari kekurangan dan keterbatasan kemampuan dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dan penyempurnaan pada penulisan berikutnya. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat, bagi peneliti sendiri khususnya dan bagi pembaca pada umumnya, Amin Ya Rabbal Alamin.

Semarang, 9 November 2017
Peneliti,

Ahmad Mawahibul Ihsan
NIM : 133911005

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kerendahan hati, saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang terdekat yang memberikan motivasi, do'a serta dukungan. Dan sebagai bentuk terimakasih kepada mereka, saya hanya bisa mempersembahkan karya sederhana ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ibu Noor Sa'adah dan Bapak Mohamad Zubaidi Ihsan. Terimakasih atas *support* dan do'a yang tidak henti kalian panjatkan untukku. Maafkan anakmu yang nakal ini belum bisa membalas apapun.
2. Imam Ghozali, Izazul Huda, Adi Purnomo, M.Nurul Mubarak, Akbar Farid, Syamsul Arifin, Fajri Sidiq, Nur Chumaidi, Syafruddin Kamal Najih. Terimakasih untuk 4,5 tahun yang telah terlewat di Pondok Pesantren tercinta kita ini. Jika ada satu kata yang ingin aku katakan untuk mewakili semua perasaanku adalah "kalian semua gila!".
3. Risha Qismatil Ihza, Yeni Marlina, Fitrotul Iliya, Novita Sari, Shofy Khoirun Niswah, Min Ayatin AS, Adam Rizqi AA, Lukman Hakim, Fahmi Yusuf Maulana, Rizal Ferdiansyah, Mohammad Qomarudin, dan segenap teman-teman PGMI A 2013. Terimakasih untuk semuanya, Senang bisa mengenal kalian.
4. Nasya Syamsinisa. *Thanks for everything.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
PERSEMBAHAN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori	11
1. Efektivitas.....	11
2. Metode <i>Teams Games Tournament</i>	12

a. Pengertian Metode	12
b. Pengertian <i>Teams Game Tournament</i>	12
c. Langkah-langkah <i>Teams Game Tournament</i>	15
d. Kelebihan dan kekurangan <i>Teams Game Tournament</i>	16
3. Media Visual Gambar	18
a. Pengertian Media Visual Gambar	18
4. Prestasi Belajar	20
a. Pengertian prestasi belajar	20
b. Faktor-Faktor Pencapaian Prestasi Belajar	21
c. Faktor-Faktor Penghambat Pencapaian Prestasi Belajar	22
5. Pembelajaran SKI di kelas IV	23
a. Pembelajaran	23
b. Teori Pembelajaran	24
c. Materi SKI di Kelas IV	26
B. Kajian Pustaka	35
C. Hipotesis	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Variabel Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian	45
E. Metode Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	48
1. Analisis Uji Coba Instrumen Tes	48

a.	Uji Validitas.....	49
b.	Uji Reabilitas	49
c.	Uji Taraf Kesukaran.....	50
d.	Daya Beda Soal.....	51
G.	Analisis Data Awal.....	53
1.	Normalitas Awal.....	53
2.	Homogenitas Awal.....	53
3.	Kesamaan Dua Rata-rata.....	54
H.	Analisis Data Akhir.....	56
1.	Normalitas Akhir.....	56
2.	Homogenitas Akhir.....	57
3.	Perbedaan Dua Rata-rata.....	57
4.	Tingkat Efektivitas.....	59

BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	60
1.	Pelaksanaan <i>Teams Game Tournament</i> (<i>TGT</i>) berbantu media visual gambar	60
2.	Nilai Ulangan Tengah Semester	61
3.	Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba	62
a.	Analisis Validitas.....	62
b.	Analisis Reabilitas	65
c.	Analisis Taraf Kesukaran	66
d.	Analisis Daya Beda Soal.....	69
B.	Analisis Data	73
1.	Analisis Data Awal.....	73
a.	Uji Normalitas Awal.....	75
b.	Uji Homogenitas Awal.....	76

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata.....	77
2. Analisis Data Akhir.....	79
a. Uji Normalitas Akhir.....	80
b. Uji Homogenitas Akhir.....	81
c. Uji Perbedaan Dua Rata-rata.....	82
d. Uji Tingkat Efektivitas.....	84
C. Pembahasan Hasil Penelitian	85
D. Keterbatasan Penelitian.....	88
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	90
B. Saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan TARAF Kesukaran Butir Soal
Tabel 4.3	Hasil Perhitungan Daya Beda Soal
Tabel 4.4	Persentase Hasil Perhitungan Daya Beda Soal
Tabel 4.5	Daftar Kriteria Butir Soal yang Dapat Digunakan
Tabel 4.6	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Awal
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Tabel 4.9	Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Akhir
Tabel 4.11	Data Hasil Uji Homogenitas Akhir
Tabel 4.12	Data Hasil Uji Tingkat Efektivitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Sekolah
Lampiran 2a	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 2b	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 3a	Soal
Lampiran 3b	Kisi-kisi soal
Lampiran 4	Kunci Jawaban
Lampiran 5	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Uji Coba
Lampiran 6	Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen
Lampiran 7	Daftar Nama Peserta didik Kelas Kontrol
Lampiran 8	Perhitungan Uji Validitas Butir Soal
Lampiran 9	Perhitungan Uji Reliabilitas
Lampiran 10	Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal
Lampiran 11	Perhitungan Daya Beda Soal
Lampiran 12	Daftar Nilai <i>Pretest</i>
Lampiran 13a	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran 13b	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
Lampiran 14	Uji Homogenitas <i>Pretest</i>
Lampiran 15	Persamaan Dua Rata-rata
Lampiran 16	Daftar Nilai <i>Posttest</i>
Lampiran 17a	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran 17b	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Lampiran 18	Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>
Lampiran 19	Uji Perbedaan Dua Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>
Lampiran 20	Daftar Nilai N-Gain Kelas Eksperimen

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bahasan yang selalu menarik untuk dibicarakan, mengingat pendidikan merupakan hal yang mendasar bagi setiap manusia. Pendidikan merupakan aspek yang

strategis dalam proses pembentukan kepribadian seseorang yang lebih berakhlak dan berkarakter¹

Membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan antar umat beragama merupakan fungsi pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan/mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang serasi penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.²

Salah satu mata pelajaran agama Islam yang diajarkan di MI adalah SKI, Dalam mata pelajaran SKI mengkaji mengenai sejarah Islam pada zaman Nabi SAW sampai pada zaman Khulafaurrasyidin. Mempelajari Sejarah kebudayaan Islam penting bagi peserta didik guna memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, menghayati, dan memahami sejarah kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat di diteladani guna melatih kecerdasan, membentuk

¹ Fihris, *Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah MI*, (Semarang; Pustaka Zaman, 2013) hlm. V.

² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan Islam: Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta; Kementrian Agama, 2014) hlm.iii.

sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Karena pendidikan agama Islam tidak terlepas dari nilai-nilai sejarah.³

Kegiatan mengelola sistem pembelajaran dikelas membutuhkan kemampuan secara profesional dari guru. Artinya guru tidak hanya menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam, tetapi juga mampu memanajemen penyelenggaraan pembelajaran serta dapat mempertanggungjawabkannya, baik secara moral maupun dalam konteks keilmuan. Secara teoritis sikap dan sifat profesional wajib dimiliki oleh guru. Akan tetapi dalam prakteknya tidak selalu berjalan dengan lancar.⁴

Menerapkan strategi dan praktik penyelenggaraan belajar dan mengajar dikelas merupakan hambatan yang sering muncul dalam proses pembelajaran. Dalam ranah empiris, strategi dan praktik yang sebagian besar diterapkan oleh guru adalah sistem satu arah. Seperti, guru berceramah dan peserta didik hanya duduk dan mendengarkan. Praktik demikian merupakan metode klasik yang bisa diterapkan oleh guru. Namun metode tersebut memiliki banyak kelemahan baik secara langsung maupun tidak langsung dapat membentuk mentalitas pasif pada peserta didik, selain itu juga dapat mengakibatkan peserta didik menjadi minim kreatifitas, dan terkesan membosankan. Oleh sebab itu, menjalani

³ Fihris, "*Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah MI...*" hlm.vi

⁴ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jokjakarta; AR-RUZZ MEDIA, 2013) hlm.5.

profesi sebagai pendidik membutuhkan *trik* dan *tip* yang dapat membantu mengelola kelas sehingga dapat menjadikan ruang belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.⁵

Miarso sebagaimana dikutip oleh Afifatul Rahmawati mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, "*doing the right things*".⁶ Menurut Supardi sebagaimana dikutip oleh Afifatu rahmawati, pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁷ Hamalik sebagaimana dikutip oleh Afifatu Rahmawati menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada peserta didik untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat

⁵ Khanifatul, "*Pembelajaran ...*" hlm.5-6.

⁶ Rohmawati, Afifatu, "*Efektivitas Pembelajaran*", Jurnal Pendidikan Usia Dini, volume 9 edisi 1, april 2015.

⁷ Rohmawati, Afifatu, "*Efektivitas Pembelajaran*", Jurnal Pendidikan Usia Dini, volume 9 edisi 1, april 2015.

membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sedang di pelajari.⁸

Dalam observasi yang penulis lakukan, berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi SKI kelas 4 di MI Al-Khoiriyah 1 Semarang, diketahui bahwa proses pembelajaran mata pelajaran SKI masih menggunakan metode pembelajaran ekspositori.⁹

Metode ekspositori hampir sama dengan metode ceramah yaitu menjadikan guru sebagai pusat dalam pembelajaran, yang mana hal tersebut membuat peserta didik bosan, karena peserta didik tidak banyak ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Sering guru bertanya apakah peserta didik sudah paham, namun hanya beberapa peserta didik yang mengatakan faham, dan yang lain hanya diam. Guru juga mempersilahkan kepada peserta didik yang ingin bertanya apabila belum mengerti tapi seberapa besar peserta didik takut untuk bertanya.

Istilah ekspositori berasal dari konsep eksposisi yang berarti memberi penjelasan. Dalam konteks pembelajaran, ekspositori merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan dan informasi-informasi penting lainnya kepada peserta didik.

⁸ Rohmawati, Afifatu, "*Efektivitas Pembelajaran*", Jurnal Pendidikan Usia Dini, volume 9 edisi 1, april 2015.

⁹ Observasi pembelajaran SKI kelas IV MI Al Khoiriyah 1 Semarang, tanggal 8 september 2016

Metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu definisi, prinsip dan konsep materi pelajaran serta memberikan contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Peserta didik mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran yang mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada peserta didik secara langsung.¹⁰

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik agar dapat menerima pembelajaran secara baik, serta dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pemilihan metode pembelajaran dirasa penting guna menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi hikmah peristiwa Isrā Mi'raj, karena penggunaan metode yang tepat turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan metode yang dapat memancing keaktifan dan kesadaran peserta didik untuk dapat bekerja sama dengan teman akan sangat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya dengan

¹⁰ M. Chalish, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011). hlm. 124.

metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media visual gambar.

Metode *Teams Game Turnamen* merupakan metode pembelajaran dimana guru memberikan pertanyaan dan setiap kelompok diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Metode *Teams Game Tournament (TGT)* mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran dan keberanian peserta didik untuk menjawab pertanyaan. *Teams Game Tournament (TGT)* dapat digunakan dengan berbagai macam pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial, ilmu-ilmu sejarah maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.¹¹

Dengan pemberian soal dalam setiap komponen dalam TGT, baik yang diberikan secara klasikal yang disampaikan guru pada presentasi kelas maupun yang diberikan secara kelompok dengan menggunakan game, peserta didik dapat berlatih soal-soal yang lebih banyak dan variatif dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tetap bersemangat dalam mengikuti pelajaran. jadi peserta didik dapat memperoleh penguasaan materi yang lebih baik karena sering berlatih mengerjakan soal. Ditambah dengan penggunaan media visual gambar akan menambah daya ingat peserta didik terkait dengan

¹¹Ismail SM, *Strategi Pembelajaran agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang : Rasail, 2008). hlm.77.

materi yang disampaikan oleh guru. Dengan penguasaan materi yang lebih baik, prestasi belajar peserta didik juga akan baik.

Pembelajaran materi pengamalan sholat dengan menggunakan metode ekspositori ternyata belum mampu untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Karena metode ekspositori hanya mengarah kepada satu ranah saja yaitu ranah kognitif. Hal tersebut belum sesuai dengan acuan kurikulum yang digunakan, bahwa pembelajaran harus mencakup tiga ranah yaitu kognitif afektif dan psikomotorik. Metode ini sulit digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal kemampuan sosialisasi dengan teman sekelas. Karena keberhasilan metode ini sangat tergantung dengan apa yang dimiliki oleh guru, seperti kesiapan, semangat, motivasi, dan kemampuan mengelola kelas.

Tanpa itu semua bisa dipastikan bahwa pembelajaran didalam kelas tidak akan mungkin berhasil. Karena pengetahuan yang dimiliki peserta didik akan terpaku pada apa yang diberikan oleh guru. Mengingat dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ini hanya terjadi pembelajaran yang satu arah. Sehingga kesempatan guru untuk mengontrol pemahaman peserta didik akan terbatas. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil belajar serta prestasi belajar peserta didik yang hanya sedikit diatas kriteria KKM yang telah ditentukan dengan nilai 7 (tujuh).

Langkah-langkah *Teams Game Tournament (TGT)* menuntut peserta didik untuk menerapkan konsep dan

menyelesaikan masalah agar dapat meningkatkan rasa percaya diri untuk mengemukakan pendapat atau ide. Selain itu, penggunaan metode *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kemampuan prestasi akademik dan kemampuan sosial sehingga guru dapat mengetahui besaran pengetahuan dan perkembangan peserta didik pada materi yang dipelajari. Maka dari itu perlu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar agar tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan latarbelakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas metode *teams game tournament* (TGT) berbantu media gambar terhadap prestasi belajar matapelajaran SKI pada pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa isrā mi’raj di kelas IV MI Al-Khoiriyyah 1 Semarang tahun ajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

Apakah metode TGT berbantu media visual gambar efektif terhadap prestasi belajar peserta didik pada pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi’raj kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang tahun ajaran 2016/2017?

C. Tujuan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mengetahui apakah metode TGT berbantu media visual gambar efektif terhadap prestasi belajar materi pokok peristiwa Isrā Mi'raj dikelas IV MI Al-Khoiriyyah 1 Semarang tahun ajaran 2016/2017

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peserta didik

- 1) Membiasakan peserta didik belajar secara mandiri, sehingga mampu bersikap dan berfikir kritis, teliti dan bertanggung jawab.
- 2) Dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode TGT berbantu media visual gambar.
- 3) Membiasakan peserta didik untuk melatih kekompakan dalam berkompetisi

b. Bagi Guru

- 1) Memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitasnya menyajikan model belajar dalam proses belajar mengajar (PBM), sehingga dapat memperbaiki pembelajaran dan pengajaran yang ada.
- 2) Memberi referensi kepada guru mengenai model pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan lebih variatif.

- 3) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Mendapatkan pengalaman langsung dengan melaksanakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar
 - 2) Dapat dijadikan sebagai pelajaran untuk memperluas wawasan tentang model-model dalam pengajaran.
 - d. Bagi sekolah

Memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangkaian perbaikan proses kegiatan belajar mengajar, agar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan standar kelulusan berdasarkan kurikulum yang ada.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Efektifitas

Menurut kamus besar bahasa indonesia, efektifitas berasal dari kata efektif, yang berarti ada efeknya (akibat pengaruhnya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil.¹² Sedangkan menurut E. Mulyasa, efektifitas merupakan adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan

¹²Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm.284.

sasaran yang dituju.¹³ Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa efektifitas itu mempunyai efek (akibat, pengaruh), dan dapat membawa hasil yang semuanya dilakukan sesuai dengan sasaran atau tujuan yang ditentukan.

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan dalam pemanfaatan metode TGT berbantu media visual gambar terhadap prestasi belajar pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj. Penerapan metode TGT berbantu media visual gambar bisa dikatakan efektif jika:

- a. Keaktifan belajar peserta didik dengan metode TGT berbantu media visual gambar memberikan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- b. Prestasi belajar peserta didik dengan kombinasi metode pembelajaran TGT berbantu media visual gambar dapat memberikan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- c. Rata-rata Prestasi belajar peserta didik dengan metode TGT berbantu media visual gambar telah mencapai KKM.

2. Metode Teams Game Tournament

a. Pengertian Metode

¹³E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 82.

Metode adalah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung.¹⁴

b. Pengertian TGT

Metode pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) atau perbandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edwards. Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan point untuk sektor tim mereka. Komponen dalam pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).¹⁵

1) Presentasi Kelas

Materi dalam *Teams Game Tournament* (TGT) pertama-tama dikenalkan dalam presentasi kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi yang dipimpin oleh guru tetapi juga memasukan presentasi audio visual.¹⁶

¹⁴ Harmuni, *Strategi dan model-model pembelajaran aktif menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 11

¹⁵ Robert E. Slavin, *Cooperatif learning*, (Bandung : Nusa Media, 2010), hlm.166-167.

¹⁶ Robert E. Slavin, “*Cooperatif learning...*” hlm.168.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dalam tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.¹⁷

3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kentennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kinerja tim. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama.¹⁸

4) Tournament

Tournament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. biasanya berlangsung akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.¹⁹

5) Penghargaan Kelompok (*team recognise*)

¹⁷ Robert E. Slavin, "*Cooperatif learning...*" hlm.168.

¹⁸ Robert E. Slavin, "*Cooperatif learning...*" hlm.168.

¹⁹ Robert E. Slavin, "*Cooperatif learning...*" hlm.168.

Team recognise adalah penghargaan yang diberikan oleh guru kepada tim/kelompok yang menang berupa sertifikat atau hadiah atau berbentuk penghargaan yang lain. Skor tim peserta didik juga dapat digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peningkatan mereka.²⁰

c. Langkah-langkah metode TGT

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah:²¹

- 1) Pertama-tama guru menyampaikan pengantar kepada peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan dalam bentuk klasikal.
- 2) Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, tiap kelompok berjumlah tiga sampai lima orang.
- 3) Setiap semua peserta didik sudah terbagi kedalam kelompok kecil guru memberikan lembar kegiatan kepada setiap peserta didik.

²⁰ Robert E. Slavin, “*Cooperatif learning...*” hlm.168.

²¹ Robert E. Slavin, “*Cooperatif learning...*” hlm.168-169.

- 4) Selanjutnya setiap kelompok diperintahkan untuk mempelajari lembar kegiatan yang telah diberikan kemudian setiap kelompok diperintahkan untuk menyelesaikan tugas dalam lembar tersebut
- 5) Setelah seluruh tim selesai menyelesaikan tugas, maka guru menyampaikan aturan dan langkah-langkah dalam peneapan *Teams Game Tournament (TGT)*.
- 6) Untuk memulai permainan guru membacakan soal kepada seluruh tim, dan seluruh tim wajib menjawab pertanyaan. Tim yang tercepat menjawab akan mendapat skor tertinggi.
- 7) Setelah guru membacakan seluruh soal, maka guru mengumumkan tim yang mendapat skor tertinggi dan terbanyak menjawab pertanyaan dari guru.

d. Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan dan kekurangan dari *Teams Game Tournament (TGT)* antara lain:

- 1) Kelebihan
 - a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
 - b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
 - c) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam

- d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik
- e) Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f) Motivasi belajar lebih tinggi
- g) Hasil belajar lebih baik
- h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.²²

2) Kekurangan

- a) Bagi guru
 - i. Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
 - ii. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- b) Bagi peserta didik

²² <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournament-tgt-2/>, diakses 25 April 2011, pkl. 21.00 WIB

Masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.²³

3. Media Visual Gambar

a. Media Visual gambar

1) Media Visual

Media Visual artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik

²³ <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournament-tgt-2/>, diakses 25 April 2011, pkl. 21.00 WIB

dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.²⁴

2) Gambar

Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik . sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pembelajaran.

Gambar dapat membantu guru untuk mencapai tujuan intruksional, karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik.

Adapun manfaat media gambar dalam proses intruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, iden, dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.²⁵

3) Media Visual Gambar

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Pesada), hlm.89.

²⁵ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), hlm.76.

Menurut Hamalik sebagaimana dikutip oleh Yuswati, media visual gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, poster, potret, slide, strip, film, epaue proyektor.²⁶

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual gambar yaitu gambar gerakan orang sholat beserta bacaannya, yang didapat oleh peneliti dari salah satu toko di ngaliyan semarang (green store/ toko ijo).

Adapun gambar sebagai berikut:



²⁶ Yuswati, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT.Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala", Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.3 No.4.

Gambar 1.1
media visual gambar

4. Prestasi belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar (*achievement or performance*) ialah hasil pencapaian yang diperoleh seorang pelajar (peserta didik) setelah mengikuti ujian dalam suatu pelajaran tertentu.²⁷

b. Faktor-Faktor Pencapaian Prestasi Belajar

Dalyono mengungkapkan ada dua faktor utama yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor interna dan faktor eksternal.

Faktor Internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi peserta didik meliputi kondisi fisik, psikologis, motivasi, kondisi emosional, kebiasaan belajar, dan sebagainya. Jadi kesehatan fisik yang prima akan mendukung seorang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, peserta didik yang sakit atau tidak sedang dalam kondisi yang fit maka ia tidak akan dapat berkonsentrasi belajar dengan baik.

²⁷ Dariyo Agus, *Dasar-Dasar pedagogi Modern*, (Jakarta: Indeks, 2013), hlm. 89.

Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri individu, baik berupa lingkungan fisik maupun berupa lingkungan sosial terutama faktor lingkungan keluarga, lingkungan iklim sekolah, lingkungan pergaulan teman sebaya, dan sebagainya.²⁸

Apabila kedua faktor tersebut dapat terpenuhi dengan baik niscaya peningkatan pencapaian prestasi belajar peserta didik akan berhasil dengan baik.

c. Faktor Penghambat Pencapaian Prestasi Belajar

Sifat-sifat buruk yang melekat pada diri individu dapat menghambat prestasi belajar disekolah, antara lain: malas, sifat keterpaksaan, dan persepsi diri buruk.

Malas ialah sifat keengganan yang menyebabkan seseorang tidak mau untuk melakukan sesuatu. Malas belajar ialah keengganan (ketidakmauan) yang menyebabkan seorang tidak mau untuk belajar dalam mencapai prestasi dimasa depan hidupnya. Orang malas sering menunjukkan sikap prokastiansi yaitu menunda-nunda suatu pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan

²⁸ Dariyo Agus, “*Dasar-Dasar pedagogi Modern...*” hlm.90-92.

dalam waktu secepatnya. Oleh karena itu kebiasaan malas akan berpengaruh buruk pada prestasi belajar.²⁹

Sifat keterpaksaan ialah suatu sifat yang menyebabkan seseorang mudah mengeluh, mengomel dan tak mau melakukan sesuatu tugas yang harus dikerjakan oleh seorang peserta didik. Sifat keterpaksaan dianggap juga sebagai penghambat dalam pencapaian prestasi belajar, karena seorang pelajar tidak memiliki kesadaran untuk belajar. Sifat keterpaksaan akan membuat Guru dan teman-teman menjadi terganggu, karena tidak bisa diharapkan untuk bekerja sama dalam meningkatkan prestasi pembelajaran.³⁰

Persepsi diri yang buruk ialah saat seorang peserta didik memiliki persepsi buruk terhadap diri-sendiri, persepsi buruk ditandai dengan suatu perasaan bahwa dirinya adalah orang yang belum mampu, tidak mampu, dan tidak dapat berbuat apa-apa dalam mengikuti pembelajaran disekolah. Perasaan yang mengganggu dirinya sendiri adalah seorang yang belum mampu erat kaitannya dengan perlakuan orangtua yang sangat keras menuntut anaknya untuk berprestasi setinggi-tingginya, namun tidak pernah mengakui kemampuan anak

²⁹ Dariyo Agus, "*Dasar-Dasar pedagogi Modern...*" hlm. 92-93

³⁰ Dariyo Agus, "*Dasar-Dasar pedagogi Modern...*" hlm. 92-93.

meskipun anak sudah berusaha dengan sebaik-baiknya. Akibatnya akan berpengaruh buruk pada pencapaian prestasi belajarnya.³¹

5. Pembelajaran SKI di kelas IV

a. Pembelajaran

Menurut UU Sisdiknas No. 20/2013, Bab I Pasal I Ayat 20 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut George *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.³²

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan sumber belajar dimana dalam proses tersebut berisis serangkaian peristiwa yang disusun sedemikian rupa untuk mendukung terjadinya proses belajar peserta didik.

b. Teori Pembelajaran

1) Teori pembelajaran Behaviouristik

³¹ Dariyo Agus, “*Dasar-Dasar pedagogi Modern...*” hlm. 92-93.

³² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2013), hlm. 14.

Behaviourisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku manusia. *Behaviourisme* memandang individu hanya dari sisi jasmaniah, dan mengabaikan aspek mental, dengan kata lain *behaviourisme* tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam aktivitas belajar dan pembelajaran.³³

Penggagas utama teori *behaviorisme* adalah John B Waston yang berasal dari Amerika Serikat. Hal ini bermula ketika ia meneliti cara seekor tikus yang berusaha keluar dari lorong yang berbelit-belit. Ia mengamati dan mengamati semua data dari apa yang dilakukan oleh tikus percobaannya, untuk memecahkan tentang gejala-gejala perilaku binatang dalam kondisi tertentu. Gejala perilaku tikus tersebut kemudian diterapkan untuk menelaah gejala belajar pada manusia.³⁴

2) Teori pembelajaran Kognitivisme

Berbeda dengan pandangan aliran *behaviouristik* yang memandang belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara stimulus dan respons, aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukanlah sekedar stimulus

³³ Heri Rahyubi, *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Bandung: Nusa Media, 2012), hlm. 16

³⁴ Heri Rahyubi, *“Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik...”* hlm. 15.

dan respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan mental yang berada dalam diri individu yang sedang belajar. Karena itu menurut ahli kognitif belajar adalah sebuah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan.³⁵

Munculnya psikologi kognitif dipengaruhi oleh psikologi *gestalt*, dengan tokoh-tokohnya seperti Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, dan Kurt Koffa. Para tokoh *gestalt* tersebut belum merasa puas dengan penemuan-penemuan para ahli sebelumnya yang mengatakan belajar sebagai proses stimulus dan respon serta manusia bersifat mekanistik.

Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh tokoh *gestalt* mereka lebih menekankan pada persepsi. Menurut pendapat mereka, manusia bukanlah sekedar makhluk yang hanya bisa bereaksi kalau ada stimulus yang memengaruhinya. Tetapi lebih dari itu, manusia adalah makhluk individu yang utuh antara rohani dan jasmaninya. Dengan demikian saat manusia berinteraksi dengan lingkungannya, manusia tidak sekedar merespon, tetapi

³⁵ Baharuddin dan Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 87.

juga melibatkan unsur subyektivitasnya yang antara masing-masing individu bisa berlainan.³⁶

c. Materi SKI

Dalam materi SKI di kelas IV smester dua terdapat standar kompetensi (SK) Memahami peristiwa Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW. Serta kompetensi dasar (KD) Mengambil hikmah dari peristiwa Isra Mi'raj Nabi Muhammad SAW.

Ada beberapa hikmah yang dapat dijadikan pelajaran dan nasihat dalam kehidupan sehari-hari dari peristiwa Isra mi'raj Nabi Muhammad Saw, diantaranya adalah:

- 1) Harus meyakini bahwa apapun yang Allah SWT kehendaki bisa terjadi, karena Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. Oleh karena itu manusia tidak boleh sombong, seperti yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW. walaupun seorang pemimpin, Nabi tidak sombong.
- 2) Wajib taat kepada Allah dan Rasul-Nya. Ketaatan kita harus dibuktikan dengan ibadah. Ibadah yang utama dalam Islam adalah menegakkan salat. Perintah salat diterima

³⁶ Baharuddin dan Nur Wahyuni, "*Teori Belajar dan Pembelajaran...*" hlm. 88.

langsung oleh Nabi Muhammad SAW. dari Allah SWT. pada peristiwa Isra Mi'raj.

- 3) Harus mencintai dan bangga kepada Nabi Muhammad SAW. karena bukan hanya Nabi-nya Umat Islam, tetapi beliau juga pemimpin umat seluruh dunia. Isranya Nabi yang dimulai dari Kota Mekah menuju Yerusalem membuktikan bahwa Nabi dicintai oleh bangsa yang bukan orang Arab saja, tapi juga sampai diluar Arab. Wilayah yang pada waktu itu merupakan pusat kekuasaan Yahudi dan Nasrani-pun tetap menerima dan menghormati Nabi Muhammad SAW.
- 4) Harus membuktikan bahwa besarnya Islam bukan karena kekuasaan, tetapi karena dakwah yang disampaikan dengan hikmah penuh kelembutan, kasih sayang dan dengan suri tauladan.
- 5) Untuk menghilangkan kesedihan nabi Muhammad SAW, karena mengalami hambatan dan rintangan dalam berdakwah . juga, karena wafatnya Khadijah serta Abu Thalib.
- 6) Untuk menunjukan kekuasaan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW agar beliau tetap yakin bahwa Allah SWT akan selalu menolongnya

dalam menghadapi kesulitan dalam menyebarkan agama Islam.

- 7) Untuk menunjukan ayat-ayat (tanda-tanda) kebesaran Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW untuk disampaikan kepada umat manusia.
- 8) Nabi Muhammad SAW dapat bertemu langsung dengan Allah SWT, tuhan seluruh alam.
- 9) Merupakan ujian keimanan bagi kaum muslimin, apakah mereka akan tetap beriman dan tetap memeluk agama Islam, sekalipun hal yang dialami oleh Nabi Muhammad SAW tidak masuk akal.³⁷

Shalat lima waktu merupakan ibadah yang perintahnya langsung disampaikan oleh Allah kepada Nabi Muhammad SAW pada saat Nabi di Isrā Mi'rajkan. Sholat merupakan ibadah yang berupa gerakan dan perkataan tertentu, yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam. Dalam satu hari satu malam kita diwajibkan melakukan sholat *fardu* sebanyak 5 waktu. Sholat 5 waktu tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Sholat Dzuhur, adapun permulaan waktu sholat dzuhur adalah condongnya matahari ke arah barat dan

³⁷ Sya'in, *Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*, (Jakarta : Erlangga, 2009), hlm, 76.

akhir sholat dzuhur adalah jika bayangan tiap benda sama dengan ukurannya.

- 2) Sholat Ashar, Awal waktu sholat ashar adalah bertambahnya ukuran bayangan lebih sedikit dari ukuran benda. Adapun akhir waktu ashar dalam waktu ikhtiyar adalah sampai ukuran bayangan benda dua kali bayangan benda. Dan akhir waktu jawaz adalah sampai terbenamnya matahari.
- 3) Sholat Maghrib, Awal waktu maghrib hanya satu yaitu saat terbenamnya matahari, sedangkan ukuran batas (lama) waktu maghrib adalah sekiranya selesainya adzan, berwudhu, menutup aurat, mendirikan shalat maghrib dan shalat 5 rakaat.
- 4) Sholat Isya'. Awal waktu isya' adalah apabila terbenamnya sinar merah, sedangkan akhirnya untuk waktu ikhtiyar dalam sampai 1/3 malam, untuk waktu jawaz adalah sampai terbitnya fajar yang kedua.
- 5) Sholat Subuh. Awal waktu subuh adalah terbitnya fajar yang kedua dan akhir waktu subuh untuk waktu ikhtiyar adalah sampai terangnya fajar, akhir waktu jawaz adalah sampai terbitnya matahari.³⁸

³⁸ Syekh Syamsuddin Abu Abdillah, *Terjemah Fathul Qarib*, (Surabaya: Mutiara Ilmu, 2010), hlm, 59.

Adapun rukun sholat fardu diantaranya, adalah sebagai berikut³⁹:

- 1) Niat, niat yang menjadi syarat sah dan rukun sholat ditetapkan dalam hati pada saat mengucapkan takbirotul ikhram. Adapun lafadz niat yang di baca sebelum takbirotul ikhram itu hanya membantu menguatkan kesempurnaan niat.

Adapun bacaan niat salah satu sholat lima waktu adalah sebagai berikut;

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ الْمُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةَ فَرَضَ اللَّهُ تَعَالَى

- 2) Berdiri (bagi yang mampu) menghadap kiblat, yaitu posisi badan berdiri tegak dan lurus menghadap kiblat, posisi wajah menghadap kiblat dan pandangan mata (jangan memejamkan mata) menuju tempat sujud.
- 3) *Takbirotul Ihram*, yaitu mengangkat kedua tangan dengan ujung jari agak setinggi dan didepan posisi telinga dengan kedua telapak tangan menghadap kiblat. Posisi rentang siku kedua tangan terbuka (untuk laki-laki), khusus wanita posisi rentang siku lebih rapat. Kemudian posisi tangan dalam keadaan bersedekap, yaitu telapak kanan berada di

³⁹ Moh. Rifa'i, *Rishalah tuntunan Shalat lengkap*, (Semarang; PT Karya Toha Putrahm, 2012), hlm, 38-47.

atas memegang pergelangan tangan kiri. posisi kedua tangan bersedekap diantara dada dan perut.

Adapun bacaan *takbirotul ikrom* adalah sebagai berikut;

اَللّٰهُ اَكْبَرُ

Setelah membaca takbir kemudian disunahkan membaca do'a *iftitah*, adapun bacaan doa iftitah adalah sebagai berikut;

اَللّٰهُ اَكْبَرُ كَثِيْرًا وَّالْحَمْدُ لِلّٰهِ كَثِيْرًا وَّسُبْحَانَ اللهِ بُكْرَةً وَّاَصِيْلًا. اِنِّىْ وَجَّهْتُ
وَجْهِيَ لِلَّذِيْ فَطَرَ السَّمٰوٰتِ وَاَلْاَرْضَ حَنِيفًا مُّسْلِمًا وَّمَا اَنَا مِنَ
الْمُشْرِكِيْنَ. اِنْ صَلَاتِيْ وَنُسُكِيْ وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِيْ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ.
لَا شَرِيْكَ لَهُ وَبِذَلِكَ اُمِرْتُ وَاَنَا مِنَ الْمُسْلِمِيْنَ

- 4) Membaca surat Al-fatihah pada setiap rakaatnya.
Adapun bacaan surat Al-fatihah adalah sebagai berikut;

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ (١) الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰلَمِيْنَ (٢) الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ (٣) مٰلِكِ
اَهْدِنَا الصِّرَاطَ الْمُسْتَقِيْمَ يَوْمَ الدِّيْنِ (٤) اِيَّاكَ نَعْبُدُ وَاِيَّاكَ نَسْتَعِيْنُ (٥)
(٦) صِرَاطَ الَّذِيْنَ اَنْعَمْتَ عَلَيْهِمْ غَيْرِ الْمَغْضُوْبِ عَلَيْهِمْ وَلَا الضَّالِّيْنَ
(٧)

Artinya; “(1) Dengan nama Allah Maha pengasih, maha penyayang (2) Segala puji bagi Allah Tuhan seluruh alam (3) Yang Maha Pengasih, Maha penyayang (4) Pemilik hari pembalasan (5) hanya kepada engkau kami menyembah, dan hanya kepada engkau kami memohon pertolongan (6) Tunjukkanlah kami jalan yang lurus (7) yaitu jalan orang-orang yang engkau beri nikmat kepadanya; bukan jalan mereka yang dimurkai, dan bukan pula

jalan mereka yang sesat. (QS. Al-Fatihah 01-07:01)”,⁴⁰

- 5) Ruku'. yaitu membungkukan badan dengan posisi lurus seolah membentuk huruf “L Terbalik” dengan meletakkan tangan di persendian lutut. Adapun bacaan ruku' adalah sebagai berikut;

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَبِحَمْدِهِ

- 6) *I'tidal*. Yaitu gerakan sholat yang dilakukan setelah ruku' dengan posisi kembali berdiri dengan posisi tangan lurus ke bawah, ada pula yang melakukan sidekap agar tangan tidak bergerak. Adapun bacaan *I'tidal* adalah sebagai berikut;

رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ مِلْءُ السَّمَوَاتِ وَمِلْءُ الْأَرْضِ وَمِلْءُ الْمَاسِعَتِ مِنْ شَيْءٍ بَعْدُ

- 7) Sujud. Dilakukan setelah *I'tidal*, pada saat posisi sujud diushakan 7 bagian anggota badan menempel pada alas sholat yaitu, muka (dahi dan hidung), dua telapak tangan, dua lutut kaki, dua ujung kaki (jari menempel pada alas sholat dan telapak kaki menghadap ke belakang). Adapun bacaan sujud adalah sebagai berikut;

⁴⁰ Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya*, (Bandung; Syamil Qur'an), hlm, 1.

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

- 8) Duduk diantara dua sujud. Dilakukan setelah sujud pertama setiap rekaat dengan posisi duduk dimana badan menduduki kedua kaki yang tertekuk ke belakang dan menempe pada alas sholat. Posisi uung kaki kiri terduduki oleh badan dan posisi ujung kaki kanan masih seperti posisi saat sujud. Adapun bacaan duduk diantara dua sujud adalah sebagai berikut;

رَبِّ اغْفِرْ لِي وَارْحَمْنِي واجْبِرْني وَارْفَعْنِي وارزُقْني وَاِهْدِنِي وَعَا فِينِي وَاَعْفُ عَنِّي

- 9) *Thuma'ninah* (mendiamkan anggota tubuh sejenak) dalam setiap rukun.

- 10) *Tasyahud ahir*. Adapun bacaan tasyahud ahir adlah sebagai berikut;

اَللّٰحِيَّاتُ الْمُبَارَكَاتُ الصَّلَوَاتُ الطَّيِّبَاتُ اللهُ، السَّلَامُ عَلَيْكَ أَيُّهَا النَّبِيُّ وَرَحْمَةُ اللهِ وَبَرَكَاتُهُ، السَّلَامُ عَلَيْنَا وَعَلَى عِبَادِاللهِ الصَّالِحِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللهِ

- 11) Membaca sholawat nabi pada saat duduk tahiyat akhir, Adapun bacaannya adalah sebagai berikut;

اَللّٰهُمَّ صَلِّ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ، كَمَا صَلَّيْتَ عَلَى سَيِّدِنَا اِبْرَاهِيْمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا اِبْرَاهِيْمَ وَبَارِكْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ كَمَا بَرَكَتَ عَلَى سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا إِبْرَاهِيمَ فِي
الْعَالَمِينَ إِنَّكَ حَمِيدٌ مَجِيدٌ

- 12) Salam. Dilakukan pada saat masih dalam posisi duduk tasyahud ahir setelah membaca shalawat Nabi SAW, wajah menoleh kearah kanan dan disunahkan untuk menoleh kearah kiri. Adapun bacaan salam adalah sebagai berikut;

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

B. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka merupakan ringkasan atau rangkuman dan teori yang ditemukan dari sumber bacaan (literatur) yang ada kaitanya dengan tema yang akan diangkat dalam penelitian. Kajian pustaka dalam penelitian ilmiah dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat kajian teoritis dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan. Adapun kajian pustaka tersebut diantaranya :

Penelitian Solechah, (113511064) berjudul Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *The Power of Two and Four* dan *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Pokok Perbandingan dan Skala Peserta Didik Kelas VII SMP Darul

Ma'arif Banyu Putih Batang Tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *The power of two and four* (PTF) dan *Teams Game Tournament* (TGT) dalam materi pokok perbandingan dan skala peserta didik kelas VII SMP Darul Maarif Banyuputih batang tahun pelajaran 2014/2015 efektif atau berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata keaktifan dan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan hasil belajar yang melebihi KKM pada peserta didik kelas VII SMP Darul Ma'arif Banyuputih Batang tahun pelajaran 2014/2015.⁴¹

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan metode *teams game tournament*.

Adapun perbedaannya terdapat pada objek penelitian, penelitian di atas selain menggunakan penelitian model *teams game tournament* juga dikombinasikan dengan model *The power of two and four* dengan objek penelitian materi pokok perbandingan dan skala di kelas VII SMP Darul Maarif

⁴¹ Solechah, *penerapan kombinasi model The power of two and four (PTF) dan Teams Game Tournament (TGT) (TGT) dalam materi pokok perbandingan dan skala peserta didik kelas VII SMP Darul Maarif Banyuputih Batang Tahun Pelajaran 2014/2015 efektif atau berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar*, Skripsi, Jurusan S1 Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negri Walisongo, 2015.

Banyuputih batang. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode *teams game tournament* (TGT) berbantu media visual gambar pada materi pokok pengamalan sholat sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj mapel SKI kelas IV di MI Al-Khoiriyyah 1 Semarang.

Penelitian Hani Ammaria, berjudul Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Semarang Kompetensi Dasar Gerak Pada Tumbuhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat berperan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran biologi kompetensi gerak pada tumbuhan, dengan rata-rata nilai hasil belajar kognitif kelompok eksperimen adalah 66.09 dan kelompok kontrol adalah 46.82.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan model pembelajaran *teams game tournament*.

Adapun perbedaannya adalah pada tujuan pembelajarannya, dalam penelitian di atas penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP hasanuddin 6 semarang, sedangkan pada penelitian ini

bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV di MI Al-Khoiriyyah 1 Semarang.⁴²

Penelitian Siti Mardhiyah, berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 59,22. Rata-rata hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah 64,86. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam hal ini, hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih baik secara signifikan

⁴² Hani Ammaria, *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Semarang Kompetensi Dasar Gerak Pada Tumbuhan*, Skripsi, Jurusan S1 Tadris Biologi, Institut agama Islam Negri Walisongo, 2011.

dari pada hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan $dk = 36 + 32 - 2 = 66$ dan taraf nyata 5%, diperoleh $t_{tabel} = 1,67$. Dari hasil perhitungan t -test thitung = 2,630.⁴³

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan metode *teams game tournament* (TGT).

Sedangkan perbedaannya yaitu selain menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT), penelitian yang dilakukan peneliti juga berbantu media visual gambar pada mata pelajaran SKI pokok bahasan pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut dapat diketahui bahwa penelitian menggunakan metode *teams game tournament* berbantu media visual gambar sangat menarik serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

C. Rumusan Hipotesis

⁴³ Siti Mardhiyah, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel*, Skripsi, S1 Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negri Walisongo, 2009.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena hipotesis hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui data dan penelitian.⁴⁴

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Metode *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media visual gambar efektif terhadap prestasi belajar mata pelajaran SKI pada pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi ‘raj dikelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang bersifat prediktif yaitu mengetahui keefektifan metode *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu berbantu media visual gambar pada materi pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi ‘raj.

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen, metode eksperimen adalah kegiatan yang direncanakan dan

⁴⁴ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 96.

dilaksanakan oleh peneliti untuk mengumpulkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis. Metode penelitian kuantitatif yang dilakukan merupakan metode eksperimen berdesain “*posttest-only control design*”, karena tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mencari pengaruh *treatment*. Adapun pola desain penelitian sebagai berikut.⁴⁵

R₁	X	O₁
R₂		O₂

Keterangan:

R1: kelompok eksperimen

R2: kelas kontrol

X: Treatment

O1: hasil pengukuran pada kelompok eksperimen

O2: hasil pengukuran pada kelompok kontrol

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random (R). Kelompok pertama (kelompok eksperimen) diberi perlakuan X (pembelajaran dengan metode cooperative integrated reading and composition) sedangkan kelompok yang

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 112.

lain (kelompok kontrol) diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional (ceramah).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017, pada bulan April 2017, di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang (Jl. Bulustalan III A / 253, Kec Semarang Selatan, Kota Semarang).

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁶

Terdapat dua variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

a. Variabel Independen

Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen.⁴⁷ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *Teams Game Tournament (TGT)* dan media visual gambar.

⁴⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 38

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 39

Adapun indikator dalam metode *Teams Game Tournament (TGT)* yaitu :

1. Siswa mampu bekerja sama dengan kelompoknya.
2. Siswa mampu menyampaikan pendapatnya

Sedangkan indikator dalam media visual gambar yaitu:

1. Bersifat dua dimensi
2. Bisa dilihat secara visual yaitu berupa gambar orang sholat (rukun sholat) beserta bacaanya.
3. Memuat materi pembelajaran SKI materi hikmah peristiwa Isrā Mi'raj.

b. Variabel Dependen

Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴⁸ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Prestasi belajar matapelajaran SKI kelas IV materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj.

Indikator pada materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj yaitu :

⁴⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 39

1. Menjelaskan hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
2. Menyebutkan hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
3. Menjelaskan Sholat sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
4. Memberi contoh sholat sebagai salah satu hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
5. Melaksanakan hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
6. Peserta didik mampu memperoleh nilai yang signifikan di atas KKM

D. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang tahun pelajaran 2016/2017, yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas 4a ada 20 peserta didik, kelas 4b ada 21 peserta didik dan kelas 4c ada 22 peserta didik.

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 117

Dalam penelitian ini ada dua kelas yang akan diteliti yaitu kelas 4b dan kelas 4c, dikarenakan kelas 4a merupakan kelas unggulan maka dari itu peneliti tidak menggunakan kelas tersebut sebagai objek penelitian.

Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang pertama dilakukan adalah uji normalitas untuk mengetahui data yang akan dianalisis normal atau tidak. Kedua adalah uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui seragam atau tidaknya variabel sampel yang akan diambil dari populasi yang sama. Setelah kedua kelas tersebut terbukti homogen, peneliti berhak memilih salah satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas yang lain sebagai kelas kontrol menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *Cluster Random Sampling*.

E. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁵⁰ Sebelum dilakukan teknik pengambilan sampel dalam populasi, kedua kelas tersebut harus diuji normalitas untuk mengetahui data yang akan dianalisis normal atau tidak, selanjutnya kedua kelas tersebut di uji homogenitas untuk mengetahui seragam atau tidaknya variabel sampel yang akan diambil dari populasi yang sama.

Setelah kedua kelas tersebut terbukti normal dan homogen maka peneliti megambilan sampel yang dilakukan

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 118

secara acak tanpa memerhatikan strata pada populasi. Peneliti secara acak mengambil undian berupa kertas untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada pengambilan undian pertama untuk penentuan kelas kontrol, peneliti mendapat kelas IVb dan pada pengambilan undian yang kedua peneliti mendapat kelas IVc sebagai kelas eksperimen. Maka sampel pada penelitian ini yaitu kelas IVb sebagai kelas kontrol berjumlah 21 anak, dan kelas IVc sebagai kelas eksperimen berjumlah 22 anak.

Salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas tiap sampel adalah dengan menggunakan analisis varians, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling*.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan sebagainya.⁵¹

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa metode dokumentasi dapat diartikan sebagai suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau

⁵¹ <http://www.sarjanaku.com/2011/06/metode-dokumentasi.html>
(diakses pada 27/03/2017 pukul 12:08)

catatan-catatan yang tersimpan, baik itu berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

Hal yang akan diambil menggunakan metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah data nama peserta didik yang akan diteliti, dan nilai ulangan peserta didik yang akan digunakan untuk melakukan uji normalitas dan homogenitas.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai nama-nama peserta didik dan nilai prestasi belajar mata pelajaran SKI pada Ulangan harian peserta didik. Data nilai tersebut digunakan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas subjek penelitian.

2. Metode Tes

Menurut Zainal Arifin, “tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik”.⁵²

Dalam penelitian ini, tes merupakan data penunjang dalam penelitian, untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran

⁵² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 118

konvensional dan peserta didik yang menggunakan metode TGT berbantu media visual gambar.

G. Teknik Analisis Data

a. Analisis pendahuluan

Data yang terkumpul dikelompokkan dan dimasukkan kedalam tabel distribusi frekuensi.

b. Analisis uji coba instrument tes

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Oleh karena itu instrumen alat evaluasi harus diuji coba terlebih dahulu untuk melihat kelayakan instrumen. Rumus yang digunakan untuk menguji kelayakan instrumen adalah:

1) Uji Validitas

Untuk menentukan validitas masing-masing butir soal digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:⁵³

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 213.

Hasil perhitungan r_{xy} dibandingkan dengan tabel = 0.456 kritis r product moment, dengan taraf signifikan 5 % jika harga r_{xy} hitung $> r_{xy}$ tabel, maka tes tersebut valid.

2) Uji Reabilitas

Untuk menentukan realibilitas masing-masing butir soal digunakan rumus Alpha, yaitu:⁵⁴

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

n = banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Bila r dikonsultasikan dengan r tabel product moment dengan taraf signifikansi 5%, jika r hitung $> r$ tabel product moment maka item soal tersebut valid. 55

3) Taraf Kesukaran

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 109.

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 208.

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty indeks*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00-1,0. Tingkat kesukaran soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = tingkat kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

S = jumlah seluruh peserta

Klasifikasi tingkat kesukaran soal dapat menggunakan kriteria berikut:⁵⁶

No	Range tingkat kesukaran	Kategori	Keputusan
1	0,7-1,0	Mudah	Ditolak/direvisi
2	0,3-0,7	Sedang	Diterima

⁵⁶ Kusaeri Suprananto, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 175.

3	0,0-0,3	Sulit	Ditolak/direvisi
---	---------	-------	------------------

Soal yang dianggap baik yaitu soal-soal sedang dengan range kesukaran 0,3-0,7.

4) Daya beda soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang belum mampu.⁵⁷ Untuk mengukur daya beda soal maka digunakan rumus:

$$D = P_A - P_B$$

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = daya beda soal

P_A = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

B_A = banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok atas

B_B = banyaknya peserta didik yang menjawab benar pada kelompok bawah

⁵⁷ Kusaeri Suprananto, “Pengukuran dan Penilaian Pendidikan”...
hlm. 176

J_A = jumlah peserta didik pada kelompok atas

J_B = jumlah peserta didik pada kelompok bawah

Kriteria daya beda soal adalah:

No	Range daya pembeda	Kategori	Keputusan
1	0,70-1,00	Sangat memuaskan	Diterima
2	0,40-0,70	Memuaskan	Diterima
3	0,20-0,40	Tidak memuaskan	Ditolak/revisi
4	0,00-0,20	Sangat tidak memuaskan	Revisi total

Butir-butir soal yang baik adalah butir soal yang mempunyai indeks diskriminasi 0,4 – 0,7.⁵⁸

c. Analisis Data Awal

1.) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak.

⁵⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 218.

Rumus yang digunakan untuk uji normalitas adalah uji Chi Kuadrat (χ^2):⁵⁹

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat

k = banyaknya kelas interval

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

Jika $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$, maka populasi berdistribusi normal, dengan taraf signifikan 5% dan dk=K-1.

2.) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui seragam atau tidak varian sampel yang akan diambil dari populasi yang sama. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang akan diteliti⁶⁰. Hipotesis yang diajukan yaitu:

$H_o : \mu_1 = \mu_2$, artinya kedua kelas memiliki varian yang sama.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$, artinya kedua kelas memiliki varian yang berbeda.

Untuk menguji homogenitas varian digunakan rumus:

⁵⁹ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 107.

⁶⁰ Sugiyono, "*Statistika untuk Penelitian*"... hlm. 108.

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria H_0 diterima adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} (1/2 \alpha (n_1 - 1) (n_2 - 1))$ dengan taraf signifikansi 5%.

3.) Uji kesamaan rata-rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah dua kelas memiliki perbedaan atau tidak. Jika kedua kelas memiliki rata-rata yang sama maka kelas tersebut mempunyai kondisi yang sama.⁶¹ Hipotesis yang diuji adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas IV yang menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar.

μ_2 = rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas IV yang menggunakan metode konvensional.

Hipotesis yang telah dibuat kemudian diuji signifikannya dengan analisis uji-t. Jika sampel memiliki

⁶¹ Sukestiyarno, *Olah data Penelitian Berbantuan SPSS*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 114.

varian yang sama, maka rumus t-tes yang digunakan adalah:⁶²

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{s_1^2(n_1-1) + s_2^2(n_2-1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

Jika kedua sampel mempunyai varian yang berbeda, maka uji banding digunakan rumus:⁶³

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = skor rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 = banyaknya subjek dalam kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya subjek dalam kelompok kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

s^2 = varians gabungan

⁶² Sukestiyarno, *Olah data Penelitian Berbantuan SPSS*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016), hlm. 114.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 273.

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima dan taraf signifikansi 5%.

d. Analisis Data Akhir

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk membuktikan kelas terdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan yaitu Chi kuadrat (χ^2).⁶⁴

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2 = chi kuadrat

k = banyaknya kelas interval

f_o = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka populasi berdistribusi normal, dengan taraf signifikan 5% dan $dk = K - 1$.

⁶⁴ Sugiyono, “*Statistika untuk Penelitian*”... 107.

2) Uji homogenitas

Pengujian homogenitas menggunakan rumus⁶⁵:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria H_0 diterima adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} (1/2 \alpha (n_1 - 1) n_2 - 1)$ dengan taraf signifikansi 5%.

3) Uji perbedaan dua rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk menguji adanya perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁶⁶ Hipotesis yang diajukan adalah:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen

μ_2 = rata-rata prestasi kelompok kontrol

Kriteria:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ = tidak ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (metode).

⁶⁵ Sugiyono, “*Statistika untuk Penelitian*”... hlm. 108.

⁶⁶ Sukestiyarno, “*Olah data Penelitian Berbantuan SPSS...*” hlm.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$ = ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (metode *Teams Game Turnment* berbantu media visual gambar efektif diterapkan pada pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj pada mata pelajaran SKI).

Sesuai dengan hipotesis maka teknik analisis yang dapat digunakan adalah uji-t. Rumus uji-t adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{s_1^2(n_1-1) + s_2^2(n_2-1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

Jika kedua sampel mempunyai varian yang berbeda, maka uji banding digunakan rumus:

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = skor rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 = banyaknya subjek dalam kelompok eksperimen

n_2 = banyaknya subjek dalam kelompok kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

s^2 = varians gabungan

Kriteria pengujian:

H_a diterima jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$

4) Uji tingkat efektivitas

Analisis data skor awal dan posttest digunakan uji normalitas gain (N-gain). Untuk analisis data penelitian berkaitan dengan normalitas gain (N-gain) dari Hake dituliskan sebagai berikut:⁶⁷

$$N - gain = gain \frac{(skor\ posttest - skor\ awal)}{(skor\ maksimal - skor\ awal)}$$

Dengan tingkat pencapaian:

N = 0,00 – 0,29 kategori rendah

N = 0,30 – 0,69 kategori sedang

N = 0,70 – 1,00 kategori tinggi

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen dengan menggunakan pola *Post test only design*. Penelitian dilakukan di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang pada tanggal 10 April sampai dengan 10 Mei 2017. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang.

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 219.

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar pada pengalaman sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isra Mikroj peserta didik kelas IV MI Al Khoiriyah 1 Semarang, maka dilakukan analisis data terlebih dahulu terhadap data penelitian yang diperoleh. Selanjutnya akan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini secara rinci dapat disajikan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar.

Pada pelaksanaan *Teams Game Tournament (TGT)* peneliti mengawali dengan menyampaikan pengantar kepada peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan dalam bentuk klasikal dengan menggunakan bantuan media visual gambar, Selanjutnya peneliti membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, tiap kelompoknya berjumlah empat orang, Setelah semua siswa sudah terbagi kedalam kelompok kecil guru memberikan LKS kepada setiap tim, Selanjutnya setiap kelompok mengerjakan lembar kegiatan yang telah dibagikan dan peserta didik secara mandiri dianjurkan bisa mengerjakan LKS, apabila ada teman kelompok tidak bisa mengerjakan lembar kegiatan, teman satu kelompok bertanggung jawab untuk menjelaskannya. Setelah peserta didik selesai mengerjakan, dengan bantuan

media visual gambar peneliti membacakan soal. Setiap kelompok wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Kelompok yang tercepat menjawab akan mendapatkan skor. Setelah peneliti membacakan seluruh soal, maka peneliti mengumumkan mana kelompok yang memenangkan tournament, kelompok yang menang adalah kelompok yang mendapat skor tertinggi dan terbanyak menjawab pertanyaan dari guru.

2. Nilai Ulangan Tengah Semester.

Sebelum proses eksperimen menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar dilakukan, peneliti memperoleh nilai ulangan harian tengah semester dari wali kelas IVb dan IVc, nilai tersebut digunakan untuk perhitungan data awal guna menentukan tingkat normalitas dan homogenitas awal kedua kelas tersebut.

3. Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum instrumen tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai alat ukur prestasi belajar mata pelajaran SKI kelas IV materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj, terlebih dahulu instrumen test diuji cobakan pada kelas yang sudah pernah mendapatkan materi yang sama. Subjek yang dipilih sebagai kelas uji coba yaitu kelas Va. Uji coba dilakukan untuk melihat apakah setiap butir soal sudah memenuhi

kriteria soal yang baik atau belum. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengujian ini meliputi: analisis validitas tes, analisis reliabilitas tes, analisis taraf kesukaran, dan analisis daya beda soal.

a. Analisis Validitas Tes

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal tes. Soal yang valid mempresentasikan materi pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj. Sebaliknya soal yang tidak valid harus dibuang dan tidak bisa digunakan.

Untuk menentukan validitas masing-masing butir soal digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Berdasarkan uji coba soal yang dilakukan dengan N=16 dan taraf signifikansi 5% didapat rtabel= 0,497. Butir soal dikatakan valid jika rhitung > rtabel. Dibawah ini tabel hasil perhitungan analisis validitas instrumen tes:

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

Butir Soal	<i>Rpbis</i>	<i>Rtabel</i>	Kesimpulan
1	0,735	0,497	Valid
2	0,444	0,497	Invalid
3	0,689	0,497	Valid
4	0,783	0,497	Valid
5	0,705	0,497	Valid
6	-0,213	0,497	Invalid
7	0,696	0,497	Valid
8	0,101	0,497	Valid
9	-0,150	0,497	Invalid
10	0,856	0,497	Valid
11	0,611	0,497	Valid
12	0,696	0,497	Valid
13	0,856	0,497	Valid
14	0,566	0,497	Valid
15	0,627	0,497	Valid
16	0,347	0,497	Valid
17	0, 239	0,497	Valid
18	0,398	0,497	Valid

19	<i>0,689</i>	0,497	Valid
20	<i>0,689</i>	0,497	Valid
21	<i>0,269</i>	0,497	Valid
22	<i>0,747</i>	0,497	Valid
23	<i>-0,038</i>	0,497	Invalid
24	<i>0,744</i>	0,497	Valid
25	<i>0,689</i>	0,497	Valid
26	<i>0,774</i>	0,497	Valid
27	<i>0,518</i>	0,497	Valid
28	<i>0,546</i>	0,497	Valid
29	<i>0,521</i>	0,497	Valid
30	<i>0,580</i>	0,497	Valid
31	<i>0,549</i>	0,497	Valid
32	<i>0,674</i>	0,497	Valid
33	<i>0,627</i>	0,497	Valid
34	<i>0,705</i>	0,497	Valid
35	<i>0,688</i>	0,497	Valid

Hasil analisis validitas soal uji coba terdapat 31 soal valid yaitu nomor 1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35. Dan terdapat 4 soal yang tidak valid yaitu nomor 2, 6, 9, 23. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 8*.

b. Analisis Reliabilitas Tes

Setelah uji validitas dilakukan, selanjutnya adalah menguji tingkat reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat konsistensi jawaban instrumen. Untuk menghitung reliabilitas instrumen digunakan rumus *alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal yang valid diperoleh:

n = 31

$\sum \sigma_i^2$ = 11,68

σ_t^2 = 80,496

Dengan menggunakan rumus diatas r_{11} yang diperoleh adalah 0,879. Kemudian nilai r_{11} dikonsultasikan dengan rtabel product moment dengan $N= 35$ dan taraf signifikansi 5% yaitu 0,334. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen soal bersifat reliabel karena rhitung lebih besar dari rtabel. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 9*.

c. Analisis Taraf Kesukaran Tes

Analisis taraf kesukaran tes dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran (sukar, sedang, atau mudah) soal. Untuk dapat mengetahui taraf kesukaran soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Adapun klasifikasi taraf kesukaran soal yaitu:

- 1) 0,00 – 0,31 (Sukar/ditolak)
- 2) 0,31 – 0,70 (Sedang/diterima)
- 3) 0,71 – 1,00 (Mudah/ditolak)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus diatas, diperoleh data dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Butir Tes

Item Tes	JK	IK	Kesimpulan
1	3	0,44	Sedang
2	3	0,81	Mudah
3	2	0,75	Mudah
4	2	0,75	Mudah
5	2	0,75	Mudah
6	3	0,81	Mudah
7	1	0,68	Sedang
8	3	0,5	Sedang
9	9	0,56	Sedang
10	1	0,68	Sedang
11	2	0,75	Mudah
12	1	0,68	Sedang
13	1	0,68	Sedang
14	5	0,38	Sedang
15	2	0,75	Mudah
16	2	0,75	Mudah

17	5	0,94	Mudah
18	3	0,5	Sedang
19	2	0,75	Mudah
20	2	0,75	Mudah
21	2	0,75	Mudah
22	9	0,56	Sedang
23	4	0,87	Mudah
24	0	0,63	Sedang
25	2	0,75	Mudah
26	9	0,56	Sedang
27	2	0,75	Mudah
28	3	0,5	Sedang
29	0	0,63	Sedang
30	2	0,75	Mudah
31	0	0,63	Sedang
32	0	0,63	Sedang
33	3	0,5	Sedang
34	2	0,75	Mudah
35	0	0,63	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan taraf kesukaran butir tes diperoleh 18 butir soal dengan kriteria sedang, di antaranya pada nomor (1, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 18, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 32, 33, 35). Dan 17 butir soal dengan kriteria Mudah, Diantaranya pada nomor (2, 3, 4, 5, 6, 11, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 30, 34). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam *lampiran 10*.

d. Analisis Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dan yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda soal yaitu:

$$D = P_A - P_B \text{ dengan } P_A = \frac{BA}{JA} \text{ dan } P_B = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

P_A = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

Berdasarkan perhitungan daya beda soal menggunakan rumus diatas, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No soal					D	kesimpulan
1					88	baik Sekali
2			8	8	38	Cukup
3			8	8	15	Baik
4			8	8	5	Baik
5			8	8	5	Baik
6			8	8		Jelek
7			8	8	25	Baik
8			8	8	0	Jelek
9			8	8	38	Jelek
10			8	8	63	Baik
11			8	8	5	Baik
12			8	8	63	Baik
13			8	8	63	Baik

14			8	8	,5	Baik
15			8	8	,5	Cukup
16			8	8	25	Jelek
17			8	8	13	Jelek
18			8	8	,5	Baik
19			8	8	,5	Baik
20			8	8	,5	Baik
21			8	8	,5	Baik
22			8	8	63	Baik
23			8	8	0	Jelek
24			8	8	,5	Baik
25			8	8	,5	Baik
26			8	8	63	Baik
27			8	8	,5	Baik
28			8	8	,5	Baik
29			8	8	,5	Baik

30			8	8	.5	Baik
31			8	8	.5	Baik
32			8	8	.5	Baik
33			8	8	.5	Baik
34			8	8	.5	Baik
35			8	8	.5	Baik

4.4 Presentase Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah	Presentase
1	Jelek	6, 8, 9, 17, 23	5	
2	Cukup	2, 16	2	
3	Baik	3, 4, 5 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34,	27	

		35		
4	Baik Sekali	1	1	

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 5 butir soal dengan kriteria jelek (6, 8, 9, 17 dan 23), 2 butir soal dengan kriteria cukup (2 dan 16), 27 butir soal dengan kriteria baik (3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, dan 35) dan 1 butir soal dengan kriteria baik sekali (1). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 11*.

Setelah analisis dan perhitungan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan analisis daya beda soal terdapat 25 soal yang bisa digunakan. Adapun rincian soal yang dapat digunakan adalah:

Tabel 4.5 Daftar Kriteria Butir Soal yang dapat Digunakan

Soal	Kriteria			
	Validitas	Reliabilitas	Daya Beda	Kesukaran
1	Valid	Reliabel	Sekali	Menengah
2	Invalid	Reliabel	Cukup	Mudah
3	Valid	Reliabel	Baik	Mudah

4	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
5	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
6	Invalid	Reliabel	lek	Mudah
7	Valid	Reliabel	baik	edang
8	Invalid	Reliabel	lek	Sedang
9	Invalid	Reliabel	lek	Sedang
10	Valid	Reliabel	Baik	Sedang
11	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
12	Valid	Reliabel	Baik	edang
13	Valid	Reliabel	Baik	edang
14	Valid	Reliabel	Baik	edang
15	Valid	Reliabel	kup	Mudah
16	Invalid	Reliabel	lek	Mudah
17	Invalid	Reliabel	lek	Mudah

18	Valid	Reliabel	Baik	edang
19	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
20	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
21	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
22	Valid	Reliabel	Baik	edang
23	Invalid	Reliabel	lek	Mudah
24	Valid	Reliabel	Baik	edang
25	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
26	Valid	Reliabel	Baik	edang
27	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
28	Valid	Reliabel	Baik	edang
29	Valid	Reliabel	Baik	edang
30	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
31	Valid	Reliabel	Baik	edang

32	Valid	Reliabel	Baik	edang
33	Valid	Reliabel	Baik	edang
34	Valid	Reliabel	Baik	udah
35	Valid	Reliabel	aik	edang

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 25 butir soal yang dapat digunakan karena memenuhi kriteria dan akan digunakan pada *posttest*. Daftar soal dapat dilihat selengkapnya pada *lampiran 3*.

B. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data yang telah diperoleh baik data awal sebagai nilai awal maupun data yang diperoleh setelah dilakukan *posttest*. Tujuan analisis data ini yaitu untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti.

1. Analisis Data Awal

Data awal diperoleh dari nilai ulangan harian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data awal kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Daftar Nilai Awal Kelas Eksperimen dan Kelas
Kontrol

No	Kelas Eksperimen	Nilai	No	Kelas Kontrol	Nilai
1	E-01	70	1	K-01	74
2	E-02	65	2	K-02	70
3	E-03	77	3	K-03	73
4	E-04	80	4	K-04	67
5	E-05	67	5	K-05	68
6	E-06	69	6	K-06	66
7	E-07	74	7	K-07	65
8	E-08	75	8	K-08	60
9	E-09	75	9	K-09	83
10	E-10	80	10	K-10	67
11	E-11	67	11	K-11	74
12	E-12	65	12	K-12	83
13	E-13	60	13	K-13	84
14	E-14	64	14	K-14	70

15	E-15	77	15	K-15	78
16	E-16	74	16	K-16	72
17	E-17	78	17	K-17	69
18	E-18	77	18	K-18	60
19	E-19	70	19	K-19	71
20	E-20	70	20	K-20	63
21	E-21	65	21	K-21	80
22	E-22	78			
Rata-rata		71,68	Rata-rata		71,29

Berdasarkan tabel diatas, jumlah peserta didik pada kelas eksperimen adalah 22 dengan nilai rata-rata 71,68. Sedangkan jumlah peserta didik kelas kontrol adalah 21 dengan nilai rata-rata 71,29.

a. Uji Normalitas Awal

1) Uji normalitas awal kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian kelas IVc (kelas eksperimen) sebelum peneliti menerapkan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media gambar pada materi Pengamalan Sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa isra mikroj, nilai tertinggi yang dicapai adalah 80 dan terendah 60. Rentang nilai (R) = 20, banyak kelas interval (k) 6 kelas,

dan panjang interval (p) 4. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas data awal kelas kontrol untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{tabel} = 11,07$.

Data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, χ^2_{hitung} yang diperoleh yaitu 10,556. Karena χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka nilai awal peserta didik kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelas perhitungannya bisa dilihat pada lampiran 13a.

2) Uji normalitas awal kelas kontrol

Berdasarkan penelitian di kelas IVb (kelas kontrol) sebelum diterapkan metode konvensional dengan ceramah, nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 40. Rentang nilai (R) 24, banyak kelas interval (k) 6, dan panjang interval (p) 4. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas data awal kelas eksperimen untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{tabel} = 11,07$.

Data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, χ^2_{hitung} yang diperoleh yaitu 10,855. Karena χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka nilai awal peserta didik kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelas perhitungannya bisa dilihat pada lampiran 13b.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Awal

Kelas	χ^2_{hitung}	DK	χ^2_{tabel}	Keterangan
-------	-------------------	----	------------------	------------

Eksperimen	10,556	5	11,07	Normal
Kontrol	10,855			

b. Uji Homogenitas Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Untuk mengetahui tingkat homogenitas digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Berdasarkan rumus diatas diperoleh:

$$F = \frac{51,1143}{34,5120} = 1,481$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan:

$$\text{dk pembilang} = n_1 - 1 = 22 - 1 = 21$$

$$\text{dk penyebut} = n_2 - 1 = 21 - 1 = 20$$

F yang diperoleh setelah perhitungan uji homogenitas $F_{hitung} = 1,481$ dan $F_{tabel} = 2,45$. $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data awal kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran 14.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan

	eksperimen	481	2,45	Homogen
	Kontrol			

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Pengujian kesamaan dua rata-rata menggunakan rumus *t-test* dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas IV yang menggunakan metode *teams game turnamen* berbantu media visual gambar

μ_2 = Rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas IV menggunakan metode konvensional.

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Artinya nilai rata-rata awal kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen. Derajat kebebasan yang digunakan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dengan taraf signifikansi 5%.

Dari uji homogenitas sebelumnya diketahui bahwa kedua varians dalam keadaan sama, sehingga rumus yang digunakan yaitu:

$$s^2 = \frac{s_1^2(n_1 - 1) + s_2^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

Tahap selanjutnya yaitu menghitung t_{hitung} :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata dari kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata dari kelas control

s_1^2 = Variansi dari kelas eksperimen

s_2^2 = variansi dari kelas control

S = Standar Deviasi

n_1 = Jumlah subjek dari kelas eksperimen

n_2 = Jumlah subjek dari kelas kontrol

Dari perhitungan diperoleh $dk = 22 + 21 - 2 = 41$, dengan $\alpha = 5\%$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,02$. Ternyata harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,196 < 2,02$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di MI Al Khoiriyyah sebelum mendapatkan *treatment* atau perlakuan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam *lampiran 15*.

2. Analisis Data Akhir

Peneliti memperoleh nilai akhir setelah kedua kelas dikenai perlakuan. Nilai akhir tersebut akan dijadikan tolak ukur untuk menjawab hipotesis dalam penelitian. Adapun nilai akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Daftar Nilai Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kode	Nilai	No	Kode	Nilai
1	E-01	71	1	K-01	90
2	E-02	75	2	K-02	65
3	E-03	77	3	K-03	75
4	E-04	70	4	K-04	65
5	E-05	100	5	K-05	80
6	E-06	86	6	K-06	63
7	E-07	82	7	K-07	67
8	E-08	90	8	K-08	90
9	E-09	96	9	K-09	58
10	E-10	91	10	K-10	84
11	E-11	86	11	K-11	72
12	E-12	92	12	K-12	70
13	E-13	100	13	K-13	59
14	E-14	90	14	K-14	64
15	E-15	85	15	K-15	67

16	E-16	90	16	K-16	77
17	E-17	82	17	K-17	72
18	E-18	68	18	K-18	60
19	E-19	65	19	K-19	73
20	E-20	95	20	K-20	88
21	E-21	79	21	K-21	75
22	E-22	95			
Rata-rata		84,77	Rata-rata		72,10

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 84,77 dengan jumlah peserta didik 22 anak. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 72,10 dengan jumlah peserta didik 21 anak.

a. Uji Normalitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji normalitas akhir dihitung dengan menggunakan uji chi kuadrat. Pada uji normalitas tahap kedua ini data yang digunakan adalah nilai *posttest*. Kriteria pengujian yang digunakan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$. Jika $\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $\chi_{hitung}^2 > \chi_{tabel}^2$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian data akhir disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Akhir

Kelas	χ^2_{hitung}		χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	10,351		11,07	Normal
Kontrol	10,887			

Tabel diatas menunjukkan bahwa uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 10,351$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$. Sedangkan uji normalitas *posttest* kelas kontrol untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 10,188$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 17a dan 17b*.

b. Uji Homogenitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Untuk menguji homogenitas varians data akhir digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hipotesis yang diajukan adalah:

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = varians kelompok eksperimen

μ_2 = varians kelompok kontrol

Kriteria pengujian H_0 diterima jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$ dan F_{tabel} ($1/2 \text{ á } (n_1 - 1) + (n_2 - 1)$).

Berdasarkan uji homogenitas akhir diperoleh $F_{hitung} = 1,097$ dan $F_{(0,05)(22:21)} = 2,42$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama. Dibawah ini data hasil uji homogenitas akhir. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 18*.

Tabel 4.11 Data Hasil Uji Homogenitas Akhir

No	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	VC	1,097	2,42	Homogen
2	VB			

c. Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Hasil perhitungan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama. Setelah uji normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya adalah melakukan uji perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dikatakan terdapat perbedaan nilai jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Rumus yang digunakan yaitu uji-t satu pihak yaitu uji pihak kanan.

Dari uji homogenitas akhir, diketahui jika kedua kelas memiliki varians yang sama. Maka rumus yang digunakan yaitu:

$$s^2 = \frac{s_1^2(n_1 - 1) + s_2^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$s^2 = \frac{107,61(22 - 1) + 98,08(21 - 1)}{22 + 21 - 2}$$

$$s = 10,03$$

Selanjutnya menghitung t_{hitung} :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{84,77 - 72,10}{10,15 \sqrt{\frac{1}{22} + \frac{1}{21}}}$$

$$t = 4,095$$

Dari nilai *post-test*, diketahui rata-rata kelompok eksperimen $\bar{x}_1 = 88,77$ dan rata-rata kelompok kontrol $\bar{x}_2 = 72,10$ dengan $n_1 = 22$ dan $n_2 = 21$ diperoleh $t_{hitung} = 4,095$. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 22 + 21 - 2 = 41$ diperoleh $t_{tabel} = 2,020$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan metode *Teams*

Game Turnment berbantu media visual gambar berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj kelas IV MI AL Khoiriyyah 1 Semarang. Perhitungan lengkapnya terdapat pada *lampiran 19*

d. Uji Tingkat Efektivitas

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode *teams game tournament* berbantu media visual gambar dalam penelitian ini, maka dilakukan uji tingkat efektivitas N-Gain. Data yang digunakan yaitu nilai awal dan nilai *post-test* peserta didik kelas IVc.

Adapun klasifikasi N-Gain dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) $G \geq 0,7$ (Tinggi)
- 2) $0,3 \leq G < 0,7$ (Sedang)
- 3) $G < 0,3$ (Rendah)

Berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh hasil pada tabel 4.12:

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen

Kelas	Kriteria			Rata-rata N-Gain
	Rendah	Sedang	Tinggi	

Eksperimen	8	7	7	0,46
Presentase	36,36%	31,81%	31,81%	

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 41,18%, sedang sebesar 41,18%, dan tinggi sebesar 17,64%. Dari perhitungan yang telah dilakukan rata-rata nilai n-gain kelas eksperimen 0,46 yang dikategorikan sedang.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

Analisis data awal. Pada tahap awal sebelum penelitian dilakukan, peneliti menggunakan data awal dari nilai ulangan tengah semester kelas IVc dan IVb sebagai awal pelaksanaan penelitian. Nilai awal dari kedua kelas digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik, apakah kedua kelas memiliki kondisi yang sama atau tidak.

Berdasarkan analisis data awal, hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata untuk kelas IVc adalah 71,68 dengan standar deviasi (s) 5,87, sementara nilai rata-rata kelas IVb adalah 71,29 dengan standar deviasi (s) 7,15. Dari analisis data awal diperoleh $t_{hitung} = 0,196$ dan $t_{tabel} = 2,020$ sehingga dari

data awal menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$. Analisis uji normalitas dan uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kedua kelas dalam kondisi yang normal dan homogen. Oleh karena itu kedua kelas layak untuk dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, peneliti menentukan bahwa kelas IVb sebagai kelas kontrol dan kelas IVc sebagai kelas eksperimen.

Analisis data akhir. Untuk memperoleh data akhir, peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas IVb sebagai kelas kontrol dan kelas IVc sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar dalam pembelajaran materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj.

Proses pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan, dan pada pertemuan kedua dilakukan *posttest*. Pada pertemuan kedua, masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan *posttest* dengan soal yang sama. Tes akhir dilakukan dengan soal yang terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas Va. Lalu soal tersebut diuji kelayakannya berdasarkan validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal.

Hasilnya adalah soal pilihan ganda dan isian singkat layak digunakan sebagai *posttest*.

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 72,10 dengan standar deviasi (s) 9,90. Sementara nilai rata-rata nilai eksperimen adalah 84,77 dengan standar deviasi (s) 10,37. Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 4,095$ dan $t_{tabel} = t_{(0,05)(41)} = 2,020$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima.

Untuk mengetahui peningkatan ranah kognitif peserta didik maka peneliti melakukan uji tingkat efektivitas *n-gain*. Hasil perhitungan nilai awal dan *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 36,36%, sedang sebesar 31,81%, dan tinggi sebesar 31,81%. Sedangkan rata-rata nilai *n-gain* yang diperoleh kelas eksperimen 0,46 dikategorikan sedang.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan metode *teams game tournament* berbantu media visual gambar pada kelas IVc (kelas eksperimen) dengan tujuan melihat efektivitas penggunaan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar terhadap prestasi belajar peserta didik.

Dari uraian diatas, dapat menjawab hipotesis bahwa terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas

IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang tahun ajaran 2016/2017 dalam pembelajaran SKI materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj. Oleh karena itu, pembelajaran SKI materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini telah peneliti lakukan dengan optimal, akan tetapi peneliti sadar bahwa masih terdapat banyak keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dialami peneliti antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan hanya pada satu tempat yaitu di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang. Namun jika terdapat penelitian di tempat yang berbeda, kemungkinan hasil penelitian tidak jauh dari hasil penelitian yang peneliti lakukan. Selain itu, ruang kelas yang sempit menjadikan peneliti kesulitan mengatur *setting* tempat untuk kegiatan *Teams Game Tournament (TGT)*.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu. Jam pelajaran SKI di kelas IVc total 90 menit per minggu. 2x35 menit untuk hari rabu dan 20 menit untuk hari sabtu. Peneliti kesulitan mengatur waktu ketika kegiatan *Teams Game*

Tournament (TGT). Waktu yang terbatas merupakan salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak peneliti. Walaupun waktu yang digunakan singkat akan tetapi masih bisa memenuhi syarat dalam penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan kemampuan khususnya dalam pengetahuan ilmiah. Namun peneliti berusaha semaksimal mungkin dalam menjalankan penelitian dengan bimbingan dari dosen pembimbing.

Demikianlah keterbatasan yang peneliti alami selama melakukan penelitian di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang. Selanjutnya peneliti berharap metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj peserta didik memperoleh prestasi belajar yang optimal. Hal ini dimaksudkan sebagai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

C. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen dengan menggunakan pola *Post test only design*. Penelitian dilakukan di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang pada

tanggal 10 April sampai dengan 10 Mei 2017. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang.

Untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar pada pengalaman sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isra Mikroj peserta didik kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang, maka dilakukan analisis data terlebih dahulu terhadap data penelitian yang diperoleh. Selanjutnya akan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini secara rinci dapat disajikan sebagai berikut:

4. Pelaksanaan *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar.

Pada pelaksanaan *Teams Game Tournament (TGT)* peneliti mengawali dengan menyampaikan pengantar kepada peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan dalam bentuk klasikal dengan menggunakan bantuan media visual gambar, Selanjutnya peneliti membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil, tiap kelompoknya berjumlah empat orang, Setelah semua siswa sudah terbagi kedalam kelompok kecil guru memberikan LKS kepada setiap tim, Selanjutnya setiap kelompok mengerjakan lembar kegiatan yang telah dibagikan dan peserta didik secara mandiri dianjurkan bisa mengerjakan LKS, apabila ada teman

kelompok tidak bisa mengerjakan lembar kegiatan, teman satu kelompok bertanggung jawab untuk menjelaskannya. Setelah peserta didik selesai mengerjakan, dengan bantuan media visual gambar peneliti membacakan soal. Setiap kelompok wajib menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Kelompok yang tercepat menjawab akan mendapatkan skor. Setelah peneliti membacakan seluruh soal, maka peneliti mengumumkan mana kelompok yang memenangkan tournament, kelompok yang menang adalah kelompok yang mendapat skor tertinggi dan terbanyak menjawab pertanyaan dari guru.

5. Nilai Ulangan Tengah Semester.

Sebelum proses eksperimen menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar dilakukan, peneliti memperoleh nilai ulangan harian tengah semester dari wali kelas IVb dan IVc, nilai tersebut digunakan untuk perhitungan data awal guna menentukan tingkat normalitas dan homogenitas awal kedua kelas tersebut.

6. Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum instrumen tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai alat ukur prestasi belajar mata pelajaran SKI kelas IV materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj, terlebih dahulu instrumen test diuji cobakan pada kelas yang sudah

pernah mendapatkan materi yang sama. Subjek yang dipilih sebagai kelas uji coba yaitu kelas Va. Uji coba dilakukan untuk melihat apakah setiap butir soal sudah memenuhi kriteria soal yang baik atau belum. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengujian ini meliputi: analisis validitas tes, analisis reliabilitas tes, analisis taraf kesukaran, dan analisis daya beda soal.

e. Analisis Validitas Tes

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal tes. Soal yang valid mempresentasikan materi pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj. Sebaliknya soal yang tidak valid harus dibuang dan tidak bisa digunakan.

Untuk menentukan validitas masing-masing butir soal digunakan rumus korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Berdasarkan uji coba soal yang dilakukan dengan N=16 dan taraf signifikansi 5% didapat $r_{tabel} = 0,497$. Butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dibawah ini tabel hasil perhitungan analisis validitas instrumen tes:

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

Butir Soal	R_{pbis}	R_{tabel}	Kesimpulan
1	0,735	0,497	Valid
2	0,444	0,497	Invalid
3	0,689	0,497	Valid
4	0,783	0,497	Valid
5	0,705	0,497	Valid
6	-0,213	0,497	Invalid
7	0,696	0,497	Valid
8	0,101	0,497	Valid
9	-0,150	0,497	Invalid
10	0,856	0,497	Valid
11	0,611	0,497	Valid
12	0,696	0,497	Valid
13	0,856	0,497	Valid
14	0,566	0,497	Valid
15	0,627	0,497	Valid

16	0,347	0,497	Valid
17	0, 239	0,497	Valid
18	0,398	0,497	Valid
19	0,689	0,497	Valid
20	0,689	0,497	Valid
21	0,269	0,497	Valid
22	0,747	0,497	Valid
23	-0,038	0,497	Invalid
24	0,744	0,497	Valid
25	0,689	0,497	Valid
26	0,774	0,497	Valid
27	0,518	0,497	Valid
28	0,546	0,497	Valid
29	0,521	0,497	Valid
30	0,580	0,497	Valid
31	0,549	0,497	Valid
32	0,674	0,497	Valid
33	0,627	0,497	Valid

34	0,705	0,497	Valid
35	0,688	0,497	Valid

Hasil analisis validitas soal uji coba terdapat 31 soal valid yaitu nomor 1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35. Dan terdapat 4 soal yang tidak valid yaitu nomor 2, 6, 9, 23. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 8*.

f. Analisis Reliabilitas Tes

Setelah uji validitas dilakukan, selanjutnya adalah menguji tingkat reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat konsistensi jawaban instrumen. Untuk menghitung reliabilitas instrumen digunakan rumus *alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal yang valid diperoleh:

$$n = 31$$

$$\sum \sigma_i^2 = 11,68$$

$$\sigma_{\gamma}^2 = 80,496$$

Dengan menggunakan rumus diatas r11 yang diperoleh adalah 0,879. Kemudian nilai r11 dikonsultasikan dengan rtabel product moment dengan N= 35 dan taraf signifikansi 5% yaitu 0,334. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen soal bersifat reliabel karena rhitung lebih besar dari rtabel. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 9*.

g. Analisis Taraf Kesukaran Tes

Analisis taraf kesukaran tes dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran (sukar, sedang, atau mudah) soal. Untuk dapat mengetahui taraf kesukaran soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Adapun klasifikasi taraf kesukaran soal yaitu:

4) 0,00 – 0,31 (Sukar/ditolak)

5) 0,31 – 0,70 (Sedang/diterima)

6) 0,71 – 1,00 (Mudah/ditolak)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus diatas, diperoleh data dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Taraf Kesukaran Butir Tes

tir Tes		IK	Kesimpulan
1		0,44	Sedang
2	3	0,81	Mudah
3	2	0,75	Mudah
4	2	0,75	Mudah
5	2	0,75	Mudah
6	3	0,81	Mudah
7	1	0,68	Sedang
8		0,5	Sedang
9		0,56	Sedang
10	1	0,68	Sedang
11	2	0,75	Mudah
12	1	0,68	Sedang
13	1	0,68	Sedang
14		0,38	Sedang

15	2	0,75	Mudah
16	2	0,75	Mudah
17	5	0,94	Mudah
18	3	0,5	Sedang
19	2	0,75	Mudah
20	2	0,75	Mudah
21	2	0,75	Mudah
22	9	0,56	Sedang
23	4	0,87	Mudah
24	0	0,63	Sedang
25	2	0,75	Mudah
26	9	0,56	Sedang
27	2	0,75	Mudah
28	3	0,5	Sedang
29	0	0,63	Sedang
30	2	0,75	Mudah
31	0	0,63	Sedang
32	0	0,63	Sedang
33	3	0,5	Sedang

34	2	0,75	Mudah
35	0	0,63	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan taraf kesukaran butir tes diperoleh 18 butir soal dengan kriteria sedang, di antaranya pada nomor (1, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 18, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 32, 33, 35). Dan 17 butir soal dengan kriteria Mudah, Diantaranya pada nomor (2, 3, 4, 5, 6, 11, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 30, 34). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam *lampiran 10*.

h. Analisis Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dan yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda soal yaitu:

$$D = P_A - P_B \text{ dengan } P_A = \frac{BA}{JA} \text{ dan } P_B = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Daya beda soal

P_A = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

Berdasarkan perhitungan daya beda soal menggunakan rumus diatas, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No soal						kesimpulan
1					88	Baik Sekali
2			8	8	38	Cukup
3			8	8	15	Baik
4			8	8	5	Baik
5			8	8	5	Baik
6			8	8		Jelek
7			8	8	25	Baik
8			8	8	0	Jelek
9			8	8	38	Jelek
10			8	8	63	Baik
11			8	8	5	Baik

12			8	8	63	Baik
13			8	8	63	Baik
14			8	8	,5	Baik
15			8	8	,5	Cukup
16			8	8	25	Jelek
17			8	8	13	Jelek
18			8	8	,5	Baik
19			8	8	,5	Baik
20			8	8	,5	Baik
21			8	8	,5	Baik
22			8	8	63	Baik
23			8	8	0	Jelek
24			8	8	,5	Baik
25			8	8	,5	Baik
26			8	8	63	Baik
27			8	8	,5	Baik

28			8	8	.5	Baik
29			8	8	.5	Baik
30			8	8	.5	Baik
31			8	8	.5	Baik
32			8	8	.5	Baik
33			8	8	.5	Baik
34			8	8	.5	Baik
35			8	8	.5	Baik

4.4 Presentase Hasil Perhitungan Daya Beda Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah	Presentase
1	Jelek	6, 8, 9, 17, 23	5	
2	Cukup	2, 16	2	
3	Baik	3, 4, 5 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21,	27	

		22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35		
4	Baik Sekali	1	1	

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 5 butir soal dengan kriteria jelek (6, 8, 9, 17 dan 23), 2 butir soal dengan kriteria cukup (2 dan 16), 27 butir soal dengan kriteria baik (3, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, dan 35) dan 1 butir soal dengan kriteria baik sekali (1). Perhitungan selengkapnya dapat dilihat di *lampiran 11*.

Setelah analisis dan perhitungan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan analisis daya beda soal terdapat 25 soal yang bisa digunakan. Adapun rincian soal yang dapat digunakan adalah:

Tabel 4.5 Daftar Kriteria Butir Soal yang dapat Digunakan

Soal	Kriteria			
	Validitas	Reliabilitas	Daya Beda	Tarief Kesukaran
1	Valid	Reliabel	Sekali	Perang

2	Invalid	Reliabel	kup	Mudah
3	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
4	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
5	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
6	Invalid	Reliabel	lek	Mudah
7	Valid	Reliabel	baik	edang
8	Invalid	Reliabel	lek	Sedang
9	Invalid	Reliabel	lek	Sedang
10	Valid	Reliabel	Baik	Sedang
11	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
12	Valid	Reliabel	Baik	edang
13	Valid	Reliabel	Baik	edang
14	Valid	Reliabel	Baik	edang
15	Valid	Reliabel	kup	Mudah

16	Invalid	Reliabel	lek	Mudah
17	Invalid	Reliabel	lek	Mudah
18	Valid	Reliabel	Baik	edang
19	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
20	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
21	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
22	Valid	Reliabel	Baik	edang
23	Invalid	Reliabel	lek	Mudah
24	Valid	Reliabel	Baik	edang
25	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
26	Valid	Reliabel	Baik	edang
27	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
28	Valid	Reliabel	Baik	edang
29	Valid	Reliabel	Baik	edang

30	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
31	Valid	Reliabel	Baik	edang
32	Valid	Reliabel	Baik	edang
33	Valid	Reliabel	Baik	edang
34	Valid	Reliabel	Baik	Mudah
35	Valid	Reliabel	Baik	edang

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 25 butir soal yang dapat digunakan karena memenuhi kriteria dan akan digunakan pada *posttest*. Daftar soal dapat dilihat selengkapnya pada *lampiran 3*.

D. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengolah data yang telah diperoleh baik data awal sebagai nilai awal maupun data yang diperoleh setelah dilakukan *posttest*. Tujuan analisis data ini yaitu untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti.

4. Analisis Data Awal

Data awal diperoleh dari nilai ulangan harian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data awal kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Daftar Nilai Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen	Nilai	No	Kelas Kontrol	Nilai
1	E-01	70	1	K-01	74
2	E-02	65	2	K-02	70
3	E-03	77	3	K-03	73
4	E-04	80	4	K-04	67
5	E-05	67	5	K-05	68
6	E-06	69	6	K-06	66
7	E-07	74	7	K-07	65
8	E-08	75	8	K-08	60
9	E-09	75	9	K-09	83
10	E-10	80	10	K-10	67

11	E-11	67	11	K-11	74
12	E-12	65	12	K-12	83
13	E-13	60	13	K-13	84
14	E-14	64	14	K-14	70
15	E-15	77	15	K-15	78
16	E-16	74	16	K-16	72
17	E-17	78	17	K-17	69
18	E-18	77	18	K-18	60
19	E-19	70	19	K-19	71
20	E-20	70	20	K-20	63
21	E-21	65	21	K-21	80
22	E-22	78			
Rata-rata		71,68	Rata-rata		71,29

Berdasarkan tabel diatas, jumlah peserta didik pada kelas eksperimen adalah 22 dengan nilai rata-rata 71,68. Sedangkan jumlah peserta didik kelas kontrol adalah 21 dengan nilai rata-rata 71,29.

d. Uji Normalitas Awal

3) Uji normalitas awal kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian kelas IVc (kelas eksperimen) sebelum peneliti menerapkan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media gambar pada materi Pengamalan Sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa isra mikroj, nilai tertinggi yang dicapai adalah 80 dan terendah 60. Rentang nilai (R) = 20, banyak kelas interval (k) 6 kelas, dan panjang interval (p) 4. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas data awal kelas kontrol untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{tabel} = 11,07$.

Data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, χ^2_{hitung} yang diperoleh yaitu 10,556. Karena χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka nilai awal peserta didik kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelas perhitungannya bisa dilihat pada *lampiran 13a*.

4) Uji normalitas awal kelas kontrol

Berdasarkan penelitian di kelas IVb (kelas kontrol) sebelum diterapkan metode konvensional dengan ceramah, nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 40. Rentang nilai (R) 24, banyak kelas interval (k) 6, dan panjang interval (p) 4. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas data awal kelas eksperimen untuk taraf signifikansi 5% dan $dk = k - 1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{tabel} = 11,07$.

Data berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, χ^2_{hitung} yang diperoleh yaitu 10,855. Karena χ^2_{hitung} lebih kecil dari

χ^2_{tabel} maka nilai awal peserta didik kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk lebih jelas perhitungannya bisa dilihat pada lampiran 13b.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Awal

Kelas	χ^2_{hitung}	DK	χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	10,556	5	11,07	Normal
Kontrol	10,855			

e. Uji Homogenitas Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Untuk mengetahui tingkat homogenitas digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Berdasarkan rumus diatas diperoleh:

$$F = \frac{51,1143}{34,5120} = 1,481$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan:

$$\text{dk pembilang} = n_1 - 1 = 22 - 1 = 21$$

$$\text{dk penyebut} = n_2 - 1 = 21 - 1 = 20$$

F yang diperoleh setelah perhitungan uji homogenitas $F_{hitung} = 1,481$ dan $F_{tabel} = 2,45$. $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka data awal kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang

homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran 14.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas	t_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
	eksperimen	2,481	2,45	Homogen
	Kontrol			

f. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Pengujian kesamaan dua rata-rata menggunakan rumus *t-test* dengan hipotesis sebagai berikut:

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas IV yang menggunakan metode *teams game turnamen* berbantu media visual gambar

μ_2 = Rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas IV menggunakan metode konvensional.

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Artinya nilai rata-rata awal kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen. Derajat kebebasan yang digunakan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dengan taraf signifikansi 5%.

Dari uji homogenitas sebelumnya diketahui bahwa kedua varians dalam keadaan sama, sehingga rumus yang digunakan yaitu:

$$s^2 = \frac{s_1^2(n_1 - 1) + s_2^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

Tahap selanjutnya yaitu menghitung t_{hitung} :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata dari kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata dari kelas control

s_1^2 = Variansi dari kelas eksperimen

s_2^2 = variansi dari kelas control

S = Standar Deviasi

n_1 = Jumlah subjek dari kelas eksperimen

n_2 = Jumlah subjek dari kelas kontrol

Dari perhitungan diperoleh $dk = 22 + 21 - 2 = 41$, dengan $\alpha = 5\%$, sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,02$. Ternyata harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,196 < 2,02$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di MI Al Khoiriyyah sebelum mendapatkan *treatment* atau perlakuan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dalam *lampiran 15*.

5. Analisis Data Akhir

Peneliti memperoleh nilai akhir setelah kedua kelas dikenai perlakuan. Nilai akhir tersebut akan dijadikan tolak ukur untuk menjawab hipotesis dalam penelitian. Adapun nilai akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 Daftar Nilai Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kode	Nilai	No	Kode	Nilai
1	E-01	71	1	K-01	90
2	E-02	75	2	K-02	65
3	E-03	77	3	K-03	75
4	E-04	70	4	K-04	65
5	E-05	100	5	K-05	80
6	E-06	86	6	K-06	63
7	E-07	82	7	K-07	67
8	E-08	90	8	K-08	90
9	E-09	96	9	K-09	58
10	E-10	91	10	K-10	84
11	E-11	86	11	K-11	72
12	E-12	92	12	K-12	70

13	E-13	100	13	K-13	59
14	E-14	90	14	K-14	64
15	E-15	85	15	K-15	67
16	E-16	90	16	K-16	77
17	E-17	82	17	K-17	72
18	E-18	68	18	K-18	60
19	E-19	65	19	K-19	73
20	E-20	95	20	K-20	88
21	E-21	79	21	K-21	75
22	E-22	95			
Rata-rata		84,77	Rata-rata		72,10

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen adalah 84,77 dengan jumlah peserta didik 22 anak. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 72,10 dengan jumlah peserta didik 21 anak.

e. Uji Normalitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Uji normalitas akhir dihitung dengan menggunakan uji chi kuadrat. Pada uji normalitas tahap kedua ini data yang digunakan adalah nilai *posttest*. Kriteria pengujian yang digunakan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$. Jika

$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian data akhir disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Akhir

Kelas	χ^2_{hitung}		χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	10,351		11,07	Normal
Kontrol	10,887			

Tabel diatas menunjukkan bahwa uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 10,351$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$. Sedangkan uji normalitas *posttest* kelas kontrol untuk taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 6-1 = 5$, diperoleh $\chi^2_{hitung} = 10,188$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 17a dan 17b*.

f. Uji Homogenitas Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Untuk menguji homogenitas varians data akhir digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hipotesis yang diajukan adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = varians kelompok eksperimen

μ_2 = varians kelompok kontrol

Kriteria pengujian H_0 diterima jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ dengan $dk = k-1$ dan $F_{tabel} (1/2 \alpha (n_1 - 1) (n_2 - 1))$.

Berdasarkan uji homogenitas akhir diperoleh $F_{hitung} = 1,097$ dan $F_{(0,05)(22:21)} = 2,42$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama. Dibawah ini data hasil uji homogenitas akhir. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran 18*.

Tabel 4.11 Data Hasil Uji Homogenitas Akhir

No	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1	VC	1,097	2,42	Homogen
2	VB			

g. Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Hasil perhitungan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama. Setelah uji normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya adalah melakukan uji perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dikatakan terdapat perbedaan nilai jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Rumus yang digunakan yaitu uji-t satu pihak yaitu uji pihak kanan.

Dari uji homogenitas akhir, diketahui jika kedua kelas memiliki varians yang sama. Maka rumus yang digunakan yaitu:

$$s^2 = \frac{s_1^2(n_1 - 1) + s_2^2(n_2 - 1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$s^2 = \frac{107,61(22 - 1) + 98,08(21 - 1)}{22 + 21 - 2}$$

$$s = 10,03$$

Selanjutnya menghitung t_{hitung} :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{84,77 - 72,10}{10,15 \sqrt{\frac{1}{22} + \frac{1}{21}}}$$

$$t = 4,095$$

Dari nilai *post-test*, diketahui rata-rata kelompok eksperimen $\bar{x}_1 = 88,77$ dan rata-rata kelompok kontrol $\bar{x}_2 = 72,10$ dengan $n_1 = 22$ dan $n_2 = 21$ diperoleh $t_{hitung} = 4,095$

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 22 + 21 - 2 = 41$ diperoleh $t_{tabel} = 2,020$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan metode *Teams Game Turnment* berbantu media visual gambar berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj kelas IV MI AL Khoiriyah 1 Semarang. Perhitungan lengkapnya terdapat pada *lampiran 19*

h. Uji Tingkat Efektivitas

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan metode *teams game tournament* berbantu media visual gambar dalam penelitian ini, maka dilakukan uji tingkat efektivitas N-Gain. Data yang digunakan yaitu nilai awal dan nilai *post-test* peserta didik kelas IVc.

Adapun klasifikasi N-Gain dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 4) $G \geq 0,7$ (Tinggi)
- 5) $0,3 \leq G < 0,7$ (Sedang)
- 6) $G < 0,3$ (Rendah)

Berdasarkan perhitungan N-Gain diperoleh hasil pada tabel 4.12:

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen

Kelas	Kriteria			Rata-rata N-Gain
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Eksperimen	8	7	7	0,46
Presentase	36,36%	31,81%	31,81%	

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 41,18%, sedang sebesar 41,18%, dan tinggi sebesar 17,64%. Dari perhitungan yang telah dilakukan rata-rata nilai n-gain kelas eksperimen 0,46 yang dikategorikan sedang.

6. Pembahasan Hasil Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

Analisis data awal. Pada tahap awal sebelum penelitian dilakukan, peneliti menggunakan data awal dari nilai ulangan tengah semester kelas IVc dan IVb sebagai awal pelaksanaan penelitian. Nilai awal dari kedua kelas digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik, apakah kedua kelas memiliki kondisi yang sama atau tidak.

Berdasarkan analisis data awal, hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata untuk kelas IVc adalah 71,68 dengan

standar deviasi (s) 5,87, sementara nilai rata-rata kelas IVb adalah 71,29 dengan standar deviasi (s) 7,15. Dari analisis data awal diperoleh $t_{hitung} = 0,196$ dan $t_{tabel} = 2,020$ sehingga dari data awal menunjukkan $t_{hitung} < t_{tabel}$. Analisis uji normalitas dan uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kedua kelas dalam kondisi yang normal dan homogen. Oleh karena itu kedua kelas layak untuk dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, peneliti menentukan bahwa kelas IVb sebagai kelas kontrol dan kelas IVc sebagai kelas eksperimen.

Analisis data akhir. Untuk memperoleh data akhir, peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas IVb sebagai kelas kontrol dan kelas IVc sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen dan kontrol mendapat perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar dalam pembelajaran materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj.

Proses pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan, dan pada pertemuan kedua dilakukan *posttest*. Pada pertemuan kedua, masing-masing kelas eksperimen dan kelas

kontrol dilakukan *posttest* dengan soal yang sama. Tes akhir dilakukan dengan soal yang terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas Va. Lalu soal tersebut diuji kelayakannya berdasarkan validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soal. Hasilnya adalah soal pilihan ganda dan isian singkat layak digunakan sebagai *posttest*.

Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilakukan, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 72,10 dengan standar deviasi (s) 9,90. Sementara nilai rata-rata nilai eksperimen adalah 84,77 dengan standar deviasi (s) 10,37. Dari analisis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 4,095$ dan $t_{tabel} = t_{(0,05)(41)} = 2,020$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ hipotesis yang diajukan diterima.

Untuk mengetahui peningkatan ranah kognitif peserta didik maka peneliti melakukan uji tingkat efektivitas n-gain. Hasil perhitungan nilai awal dan *posttest* menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, presentase peserta didik yang mengalami tingkat efektivitas rendah sebesar 36,36%, sedang sebesar 31,81%, dan tinggi sebesar 31,81%. Sedangkan rata-rata nilai n-gain yang diperoleh kelas eksperimen 0,46 dikategorikan sedang.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan metode *teams game tournament* berbantu media visual gambar pada kelas IVc (kelas eksperimen) dengan tujuan melihat efektivitas penggunaan metode *Teams Game*

Tournament (TGT) berbantu media visual gambar terhadap prestasi belajar peserta didik.

Dari uraian diatas, dapat menjawab hipotesis bahwa terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar peserta didik kelas IV MI Al Khoiriyyah 1 Semarang tahun ajaran 2016/2017 dalam pembelajaran SKI materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj. Oleh karena itu, pembelajaran SKI materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj menggunakan metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Keterbatasan Peneliti

Penelitian ini telah peneliti lakukan dengan optimal, akan tetapi peneliti sadar bahwa masih terdapat banyak keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dialami peneliti antara lain:

4. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan hanya pada satu tempat yaitu di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang. Namun jika terdapat penelitian di tempat yang berbeda, kemungkinan hasil penelitian tidak jauh dari hasil penelitian yang peneliti lakukan. Selain itu, ruang kelas yang sempit menjadikan peneliti kesulitan mengatur *setting* tempat untuk kegiatan *Teams Game Tournament (TGT)*.

5. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti terbatas oleh waktu. Jam pelajaran SKI di kelas IVc total 90 menit per minggu. 2x35 menit untuk hari rabu dan 20 menit untuk hari sabtu. Peneliti kesulitan mengatur waktu ketika kegiatan *Teams Game Tournament (TGT)*. Waktu yang terbatas merupakan salah satu faktor yang dapat mempersempit ruang gerak peneliti. Walaupun waktu yang digunakan singkat akan tetapi masih bisa memenuhi syarat dalam penelitian ilmiah.

6. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari adanya keterbatasan kemampuan khususnya dalam pengetahuan ilmiah. Namun peneliti berusaha semaksimal mungkin dalam menjalankan penelitian dengan bimbingan dari dosen pembimbing.

Demikianlah keterbatasan yang peneliti alami selama melakukan penelitian di MI Al Khoiriyyah 1 Semarang. Selanjutnya peneliti berharap metode *Teams Game Tournament (TGT)* berbantu media visual gambar dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI materi pokok pengamalan sholat lima waktu sebagai hikmah dari peristiwa Isrā Mi'raj peserta didik memperoleh prestasi belajar yang optimal. Hal ini dimaksudkan sebagai tindak lanjut dari penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Afifatu, Rohmawati, "*Efektivitas Pembelajaran*", Jurnal Pendidikan Usia Dini, volume 9 edisi 1, april 2015

Agus Dariyo, *Dasar-Dasar pedagogi Modern*, Jakarta: Indeks, 2013

Ammaria Hani, *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Kelas VIII SMP Hasanuddin 6 Semarang Kompetensi Dasar Gerak Pada Tumbuhan*, Skripsi, Jurusan S1 Tadris Biologi, Institut agama Islam Negri Walisongo, 2011

Arifin Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011

Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011

Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013

Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Pesada.

Chalish M., *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011

Fihris, *Desain Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah MI*, Semarang; Pustaka Zaman, 2013

Harmuni, *Setrategi dan model-model pembelajaran aktif menyenangkan*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009

Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta:
Balai Pustaka, 2002

<http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournament-tgt-2/>, diakses 25 April
2011, pk1. 21.00 WIB

<http://www.sarjanaku.com/2011/06/metode-dokumentasi.html>
diakses pada 27/03/2017 pukul 12:08

*Kelas IV SD PT.Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten
Donggala*”, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.3
No.4.

Kementrian Agama Republik Indonesia, *Sejarah Kebudayaan
Islam: Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*,
Jakarta; Kementrian Agama, 2014

Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif*, Jokjakarta; AR-RUZZ
MEDIA, 2013

Mardhiyah Siti, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada
Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua
Variabel*, Skripsi, S1 Tadris Matematika, Institut
Agama Islam Negri Walisongo, 2009

Moh. Rifa'i, *Rishalah tuntunan Shalat lengkap*, Semarang; PT
Karya Toha Putrahlm, 2012

Mulyasa E., *Manajemen Berbasis Sekolah*, Bandung: Remaja
Rosdakarya, 2011

- Rahyubi Heri, *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung: Nusa Media, 2012
- Rohani Ahmad, *Media Intruksional Edukatif*, Jakarta : Rineka Cipta, 2014
- Slavin Robert E., *Cooperatif learning*, Bandung : Nusa Media, 2010
- SM Ismail, *Strategi Pembelajaran agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang : Rasail, 2008
- Solechah, *penerapan kombinasi model The power of two and four (PTF) dan Teams Game Turnament (TGT) (TGT) dalam materi pokok perbandingan dan skala peserta didik kelas VII SMP Darul Maarif Banyuputih Batang Tahun Pelajaran 2014/2015 efektif atau berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar*, Skripsi, Jurusan S1 Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negri Walisongo, 2015
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016
- Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2010

- Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2008
- Sukestiyarno, *Olah data Penelitian Berbantuan SPSS*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2016
- Suprananto Kusaeri, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012
- Syaein, *Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*, Jakarta : Erlangga, 2009
- Wahyuni Nur dan Baharuddin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010.